电脑应用和娱乐的第一选择 总第128期



大众软件

2002 15

Popsoft

WWW.POPSOFT.COM 半月刊












9月上市
侠客游
第三之书
侠客游
快意恩仇
运筹帷幄
天下逍遥
经典图形MUD最新续作
网络游戏中体验真实生活
轻松拥有属于自己的私人空间
灵活的任务安排与作战组合
支持单机与联机作战
绚丽的图画，丰富的道具与魔法
层出不穷的冒险任务
第三波軟件(北京)有限公司
电话：(010)88018833
E-mail: service@acertwp.com.cn
上海分公司：
电话：(021)54261188 传真：(021)54261188
广州办事处：
电话：(020)38866502 传真：(020)38865285
成都办事处：
电话：(028)85449371 传真：(028)85440424
LUNATIC DAWN
The 3rd Book




主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　　长 高庆生
副 社 长 刘贫和（常务） 林菁
主　　编 高庆生
副 主 编 裘聿纲

编 辑 部 Walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 汪澎 余蕾
田震 楼丽丽 任然 答笛
专题记者 汪铁 郭都 张宇
美术总监 祁津忆
本期责编 杨立
电　　话 86-10-88118588-1200
传　　真 86-10-88135594
新闻热线 86-10-88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱
邮政编码 100051
广 告 部 李诚（主任）
李怀颖 霍虹 苏靖 李友斌
电　　话 86-10-88118588-8000
传　　真 86-10-88135604
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 86-10-88135613
传　　真 86-10-88135614

平面设计 林静 黄莺 李辉
印　　刷 深圳利丰雅高印刷有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局

读者服务部 晶合时代软件技术公司
张友利（总经理）
电　　话 86-10-82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱
电　　话 86-10-82634107/82634092
邮政编码 100089
国外发行 中国国际图书贸易总公司
（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2002年08月01日
零 售 价 人民币6.50元
港币13.00元
美元4.66元

金山公司
本期热点推荐

新闻速递

新品初评

专栏评述

实用软件

WPS Office 2002已经发布了，其实一直针对中国人使用特点及习惯设计开发的WPS在功能上是颇受国内用户青睐的，之所以没能“一统河山”，主要是因为后其而入的Microsoft Office几乎树立了文件格式的标准，如果不能很好地和它兼容，那么原有资料的利用以及文件的交换都会成为大问题。这也是普通消费者总在迟疑的最主要原因。所以这次晶合实验室抢先对新出炉的WPS Office 2002进行了全面的文件兼容性测试。

在1999年24期和2000年05期杂志上，我们曾对当时新兴的虚拟光驱类软件作了比较全面的介绍，2年多过去了，一批功能更加完善、性能更先进的虚拟光驱类软件涌现出来，下面为大家介绍目前比较常用的几款虚拟光驱类软件。

硬件评析

虽然由于各种原因微软一直未在国内投放自己的硬件产品，但中国的电脑爱好者们还是通过各种渠道逐渐了解到一些信息，以技术领先、品质高超为特征的微软硬件产品受到了他们的热烈追捧，不少人千方百计地辗转托人从国外购买这些产品以作为自己炫耀的资本。现在，他们终于等来了真正属于他们自己的机会……

网络时代

应用心得

8月锐主张



问题交流 85

读编往来

金山毒霸2002
第三代（全面嵌入式）杀毒软件

魔力毒霸 杀毒有礼



魔力1：
2001年7月20日14:23
全国率先截杀
SirCam 病毒



魔力2：
2001年9月18日21:17
全国率先截杀
尼姆达 病毒



魔力3：
2002年4月16日09:55
全国率先截杀
求职信变种(G\H\K)



魔力4：
2002年5月15日16:21
全国率先截杀
新欢乐时光 病毒



魔力5：
2002年6月6日17:37
全国率先截杀
中国黑客 病毒

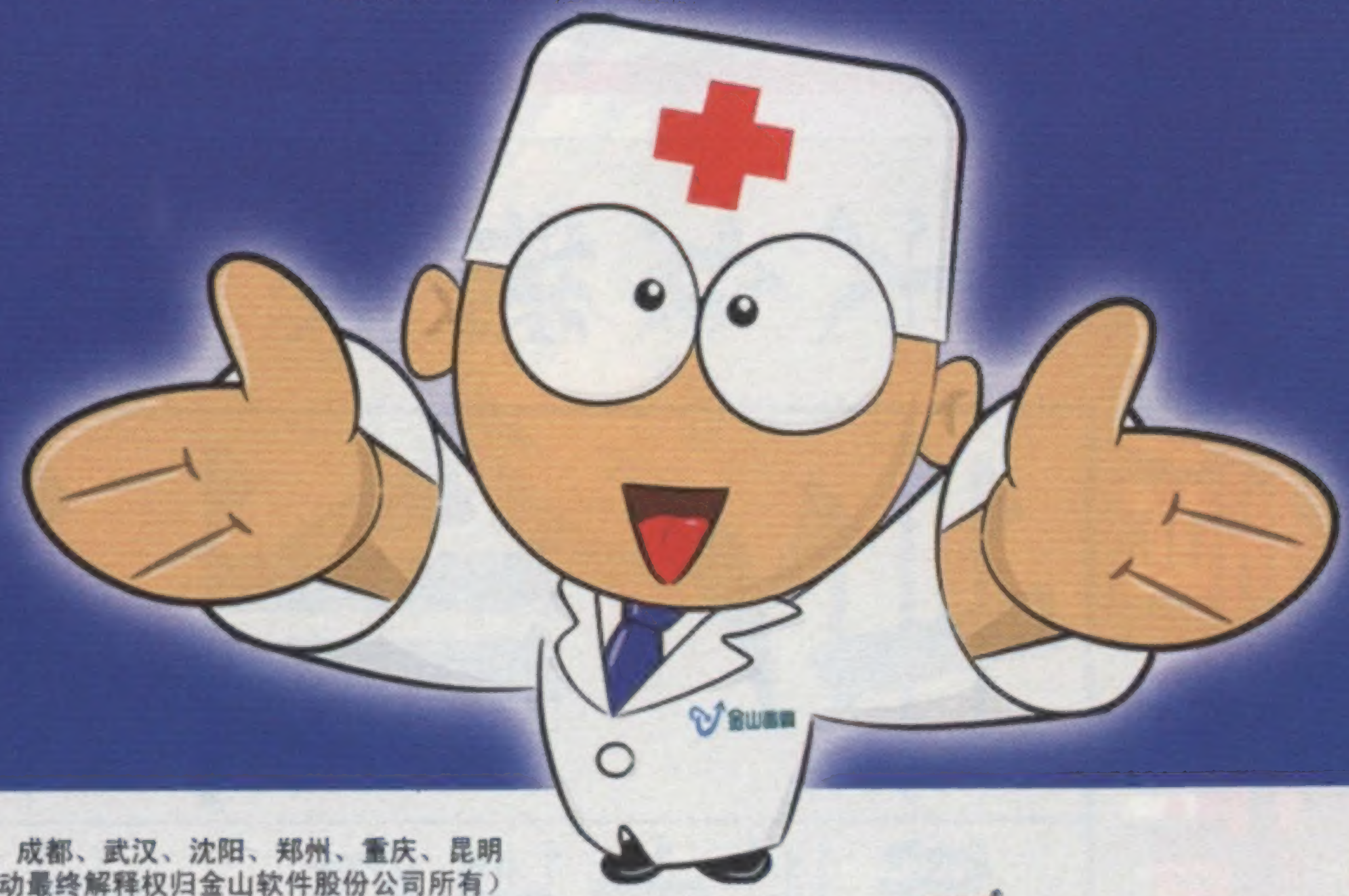


魔力6：
2002年6月20日17:02
全国率先截杀
JPG图片 病毒

金山毒霸双重大礼送

产品	价格
金山毒霸2002装机宝典	238元
金山毒霸2002标准版	188元
金山网镖2002标准版	128元
金山毒霸2002钻石会员版	298元

魔力宝贝 传说中的勇者 ＋酷极T恤



活动细则：
2002年7月15日至2002年9月1日，购买金山毒霸2002标准版、装机宝典、钻石会员版及金山网镖2002中任一款产品：
- 即可获得《魔力宝贝》游戏一套，内附：魔力2.0版游戏光盘＋魔力手册＋魔力点数卡，全国100个活动城市现场赠送！
- 7月27日当天，在指定的10个城市内，还有酷极T恤限量赠送，赶快行动！
- 活动期间，未参加活动城市的用户，请您直接汇款邮购，我们将随产品一同给您寄送赠品：“魔力宝贝”游戏，

7月27日现场活动指定城市：北京、上海、广州、南京、成都、武汉、沈阳、郑州、重庆、昆明
详情请咨询：010-86243222 （本活动最终解释权归金山软件股份公司所有）

地址：北京市9636-6A4信箱 软件俱乐部(100086) 网址：www.kingsoft.net 总机：010-62524868 传真：010-62638287
客户服务热线：010-86243222 技术支持联系方式：support@kingsoft.net 免费热线：800-810-5770(北京)
OEM授权联系方式：OEM@bj.kingsoft.net OEM热线：分机753 经销商订货热线：010-62638312 集团购买热线：分机186

KINGSOFT
金山软件股份公司

CONTENTS 目录 2002年第15期 总第128期

第三十五首 上上

专业至上

大众游戏 中国专业游戏资讯提供

新闻好快 专题兴全 前瞻利编辑强

新闻 好 攻略 快 / 专题 兴 网络 全 / 前瞻 利 编辑 强

大众游戏八月号

热点文章无穷尽矣

第七届大众软件奖

2002年8月

特等奖1名　　品牌笔记本电脑
一等奖3名　　品牌电脑
二等奖10名　　MP3播放器
三等奖100名　　移动闪存、USB游戏方向盘、GBA聪明卡拷录器
四等奖300名　　光电鼠标
纪念奖1000名　　165上网卡

支持厂商（以下排名不分先后）

戴尔计算机（中国）有限公司
北京华晨昊海科贸有限公司
北京建达蓝德科技有限公司
北通电子有限公司
苏州罗技电子有限公司
北京晶合时代软件技术有限公司
北京晶合互动多媒体软件有限公司
明基电通信息技术有限公司
奥美电子（武汉）有限公司
寰宇之星软件有限公司
第三波软件（北京）有限公司
上海育碧电脑有限公司
金山软件股份公司
目标软件（北京）有限公司
电子艺界有限公司北京办事处
北京先开信息技术有限公司





Edifier
漫 步 者

"It's a Power Theater!"



漫步者系列多媒体音箱

Digital Audio Art
数码娱乐音频主张

	010 62241808	唐山	0315-2842341	大连	0411 3642359	太原	0351-7230997	常州	0519 6686555	南昌	0791-6250812	宜昌	0717-6731434	长沙	0731 4148525	湛江	0759-222441
	010 82621498	秦皇岛	0335 3025880	济南	0531 6957774	西安	029 -5540659	无锡	0510-2768941	合肥	0551-3633827	郑州	0371-3832293	南宁	0771-5334100	汕头	0754-816484
	022 23004818	哈尔滨	0451 6292378	青岛	0532 3836687	兰州	0931 8262520	徐州	0516-3800142	杭州	0571-88380490	福州	0591 3344430	柳州	0772-2835177	东莞	0769 221418
	021 64640907	长春	0431-5624347	烟台	0535-6661727	乌市	0991 2830924	镇江	0511-5241702	宁波	0574-87283045	厦门	0592-2227890	海口	0898-66718548	佛山	0757-224663
	023-68790987	吉林	0432-2483348	临沂	0539-8201238	西宁	0971-6110059	扬州	0514-7324808	温州	0577-88846438	成都	028 -5440961	广州	020-87517233	珠海	0756-211626
	0311 6992473	沈阳	024 23991814	呼市	0471 6808380	银川	0951-6031248	苏州	0512 65526775	武汉	027 -87642355	昆明	0871-5161036		020-85260804	澳门	00853-40429
	0316-2092200	锦州	0416-2125935	包头	0472-3837140	南京	025 -3619514	南通	0513-5150281	襄樊	0710-3236189	贵阳	0851-5280293	深圳	0755-3681964	香港	00852-23

半月聚焦

■ WorldCom首席执行官John Sidgmore在新闻发布会上称，WorldCom将有50亿美元以上的银行债务和债券债务期。该公司目前正同各贷款银行就避免破产厄运进行谈判。他发誓将恢复公众的信心，并将所有的信息毫无保留地加以披露。

■ 美国《商业周刊》杂志2002年度“亚洲之星”评选结果新鲜出炉，用友软件股份有限公司董事长王文京作为中国大陆唯一的企业家当选。另外，上海市锦天城律师事务所合伙人严义明律师，也由于他在促进中国证券市场法制化、维护投资者权益方面所作的努力而同时入选。

■ 微软将在中国台湾成立亚洲硬件专家中心与微软技术中心，与中国台湾地区软硬件厂商合作开发下一代计算机产品，同时也提供软件测试的环境。

■ 世界主要游戏机制造商SONY（索尼）公司发言人日前表示，随着公司调降产品价格及推出新型游戏机的举措，今年的游戏娱乐业仍将成为公司主要的经济来源。

■ 摩托罗拉近日宣布将开放其2.5G手机开发平台，推出一套i.250无线通信开发方案，以帮助手机生产企业迅速进入2.5G手机市场。

■ 7月1日，阿尔卡特首席执行官奥特贝克在接受《瑞典日报》采访时表示，爱立信的股票今年已经下跌近75%，有可能成为收购目标。奥特贝克在访谈中还称，目前看来，没有一家大型设备制造商可以靠自己成长，他进一步表示，爱立信所面临的是：是否会变成购并的目标，还是它自己会出价购买另一家公司。

■ 联通上海分公司7月1日起，将为CDMA手机国际漫游客户同时选配一个GSM网络（130网）号码。这样上海联通的CDMA手机客户一个户名可同时使用两张入网卡，真正实现了国际漫游“全球通”。此举的目的是因为欧洲国家主要使用GSM网，而韩国、日本等国则采用CDMA网络。为满足CDMA133商务客户国际漫游的需求，使C网G网联手，推出了此项个性化服务。

■ 上海联通、上海国美联手降价，希望能在上海提升CDMA服务的市场占有率。上海联通推出了CDMA资费促销，用户每月本地话费打满108元后，超出部分的本地通话费打对折，每分钟只收0.2元。上海国美透露，近期在上海将数款CDMA手机降至千元以下。

信息速递

■ 本刊记者 云起

■ 摩托罗拉，静默的CMM 5级认证



CMM的真正含义是“软件能力成熟度模型”，即Capability Maturity Model For Software的缩写。是在全世界推广实施的一种软件评估标准，主要用于软件开发过程和软件开发能力的评估和改进。

据SEI统计，自1987年至今，全世界仅有1269家软件公司和机构通过了不同级别的CMM认证，其中通过5级认证的只有38家，除澳大利亚和以色列各拥有一家外，其余都在美国和印度，摩托罗拉中国软件中心成为第39家通过5级认证的企业，是中国唯一通过CMM 5级认证的软件企业。而取得认证的摩托罗拉中国软件中心却以静默的态度面对已经把CMM认证炒作得沸沸扬扬的媒体，没有对此做任何大规模宣传。

摩托罗拉软件中心的董事总经理陈玲生先生对摩托罗拉的未来勾画就是打造摩托罗拉的软件品牌，使摩托罗拉软件集团成为一个“软件巨人”。

新上任的摩托罗拉中国公司总裁陈永正先生曾经说过：“摩托罗拉的未来在中国。”陈玲生先生对此深有同感，中国也是摩托罗拉软件中心发展的未来，他十分看好中国市场，认为它潜力巨大。

对于未来，陈玲生先生描述了摩托罗拉中国软件中心的一个蓝图：要把摩托罗拉中国软件中心变成一个规模相当大的、在中国软件工业有相当影响力的、能带动整个软件工业提高和发展的软件企业。要把摩托罗拉软件中心发展成为一个国际知名的软件企业，要让“摩托罗拉”的品牌不仅局限于硬件，还要成为优秀的软件代名词。

■ 微软首席执行官史蒂夫·鲍尔默访华

微软公司首席执行官史蒂夫·鲍尔默于6月26日和27日对中国进行了为期两天的访问。鲍尔默宣布了一系列在中国的合作与投资计划，通过加强微软对软件产业发展所必备的人才、技术、市场需求和资金这四个关键环节的实质性支持和承诺，进一步深化微软与中国政府及业界伙伴在信息化建设和软件产业发展方面的长期战略性合作。

■ 雅虎中国借世界杯东风

世人瞩目的世界杯于6月30日结束了，雅虎作为国际足联全球唯一官方网上合作伙伴，在国际和国内都赢得了很大的反响。本次世界杯对雅虎中国是一次非常好的契机。凭借雅虎公司与国际足联签署的协议，雅虎中国在国内门户网站中确立了自己的地位。

■ 买电子盘送移动PC

7月18日国内知名电子盘公司建达蓝德在北京举行了名为“蓝科送礼 花钱有礼”USB电子盘买一送一新闻发布会。在活动期间，凡购买一只价格为9999元的1G“蓝科火钻”USB电子盘，即可获赠i-Buddie移动PC一台。

■ 用QQ打视频电话

互联网的出现正在改变着人们的生活习惯，网络视频率电话逐渐可以取代普通电话在我们生活中的地位，由腾讯的QQ2000c0510版本给我们提供了视频聊天的功能，配合摄像头使用就可轻松实现视频对话。

■ 中科存储打造存储黄金时代

7月8日，中科存储宣布：三年内将斥资6亿元人民币投入存储业务。有关人士指出，中科存储此举一方面表达了公司专注存储领域的信心和决心，另一方面势必要推动存储市场从成长期到成熟期的过渡，是存储产品真正大众化和普及化里程碑的开始。一直以来，中科存储把目标锁定在“兴民族产品，做存储巨人”，此次提出“打造存储黄金时代”的新理念，成为中科存储实现历史使命的重大举措。

信息速递

■ “信息技术创新国际论坛暨博览会”在京举行

2002年7月4日，联合国亚洲及太平洋经济社会委员会、中国工程院、国家外国专家局、山东省人民政府将联合在北京人民大会堂举办“信息技术创新国际论坛暨博览会”新闻发布会，旨在诚招国内包括通讯、网络、电脑、软件、信息化应用等在内的IT厂商以及投资类企业与会参展。

■ 升技主板推出新举措

主板厂商升技（ABIT）为广大消费者提供业界领先的三包政策：三月保换，两年内免费保修，第三年免费保修（酌收配件费用）。同时升技专门在北京、上海设置了咨询服务中心，每周5天，每天8小时由专业工程师负责解答用户在购买前后的使用过程中遇到的各种问题。

■ 联想软件与清华联手

继华为、用友等IT厂商成功与高校合作培养软件专业人才后，以联想贯名的“清华大学软件学院联想实习基地”于7月1日在联想新大厦正式挂牌成立，据悉，联想软件设计中心也是清华大学软件学院第一家实习基地。

■ Xabre显卡巡展

2002年7月，矽统科技和启亨公司联手，自7月13日起在沈阳、哈尔滨、北京、郑州、武汉、长沙、广州、南京、上海、成都等国内10个主要城市，举办以“挑战新视界，体验AGP 8×原动力”为主题的产品研讨/新闻发布会，并在当地重要电脑城举办大型卖场活动。

■ 罗技无影手暑期促销活动

罗技无影手系列产品推出暑期促销活动。在2002年7月15日到10月15日期间，凡购买任何一款罗技无影手系列产品，有精美礼品赠送，买一送一。

■ 电子邮局新业务

电脑寄信是中国邮政开办的一项新业务，将信件编辑后，通过“桌面邮局”软件像发E-mail一样发送到指定邮局，邮局再通过全自动的保密设备将电子信件还原成普通信件，最后由邮递员投递到收信人手中。电脑寄信业务先期在北京、广东等18个省市开展，从7月15日起在全国开通。

■ 瑞星新安全运动

7月9日，北京瑞星科技股份公司在中国大饭店举行新闻发布会，针对当前国内信息安全市场存在的问题，深入分析目前国内信息安全应用中存在的“五个不知道”难题，向全社会倡导“新安全运动”。在此次新闻发布会上，瑞星公司推出企业级防火墙、入侵检测系统等信息安全产品。



访谈

长城的回归

最近半年来，长城公司一连串的市场动作把消费者的目光又引回到了这家曾经引领中国个人电脑行业潮流的老牌企业身上，因此本刊记者通过E-mail的形式采访了长城集团公司董事长王之，就以下问题做了简要的沟通和交流。

长城公司为何当初要从个人电脑业务中转移阵地？现在为何又回归？

服务也好，制造业也好，都是长城在技术上得以发展的重要支撑点，而其中，长城品牌的PC是核心。在不少人眼里，PC市场的竞争空前激烈，但长城依然看好PC的发展前景，并且制定了一套具有战略性的定位。

对于目前竞争激烈的个人PC市场形势，能否谈谈看法

以前那些心气高的计划和运作，都是用前几年的网络时代到来的突然增量产生的结果，看上去很繁荣，所以大家都把去年回归正常认为是进入严冬。实际上现在是进入了真正成熟的市场状况，是正常的状况。市场竞争本来就是有优胜劣汰的，不可能大家日子都好过。

对联想向服务转型的努力有什么评价？

其实很多厂商反思后意识到服务的重要性。冷静下来的IT厂商都在寻找切合用户需求的产品，包括服务，长城也会增加诸如服务等业务。在同样的前进大潮当中，不同的人在不同的时期，会采取不同的办法，不同的运作思路，新陈代谢和整个发展变化一定是一个事务的基本，凡事没有早晚，只有好坏。

对海尔、TCL等家电厂商进军PC有什么看法？国美、苏宁、大中等强大中间商介入PC制造和分销领域有何认识？

像TCL、海尔、海信等家电厂商进军PC领域，不是他们要转变身份，他们进入PC领域就是要把PC变成家电，长城要做的工作是让用户明白，PC是IT领域的产品，也只能由IT公司来生产。家电类产品骨头里流淌的核心与IT类产品的日新月异不安份的形式是不匹配的，家电类厂商的投资人总是以原先的家电领域的成功思维定式为指导来开拓IT领域，因此总会出现不适症状。如吴士宏到TCL后的情况很能说明问题。至于分销商，他们还没有形成足够的气候，对产业的影响还不明朗。

言论

“微软公司只在两个国家进行研究和开发工作，一个是美国，另一个就是中国。”

——微软CEO史蒂夫·鲍尔默

“坏蛋们不需要读这本书，但好人需要知道罪犯们都在干什么，这本书将提供有用线索。”

——转行出书的前黑客凯文·米特尼克

“互联网进入中国，不是八抬大轿抬进来的，是羊肠小道走出来的。”

——中科院胡启恒院士



视点

新品牌、新明基

■本刊记者 鸦嘴兽



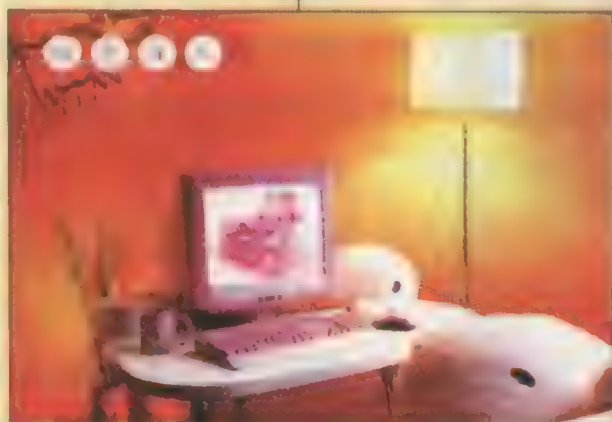
位于苏州狮山的明基中国营销总部办公大楼

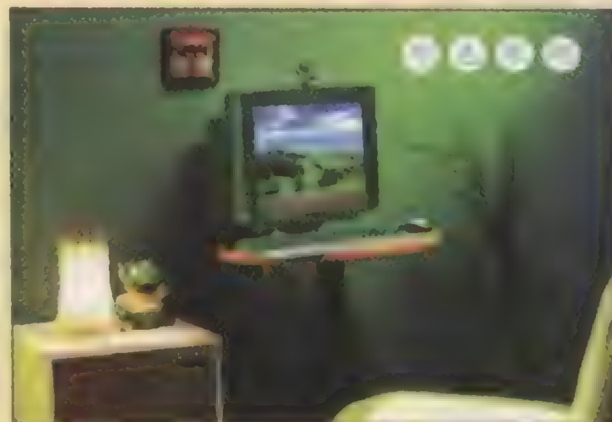
2002年7月4日，明基电通（BenQ）中国营销总部在苏州隆重召开Q-desk媒体发布会，正式向外界宣布了自己半年来新品牌经营的成果以及下半年品牌经营的策略。



明基中国营销总部总经理曾文祺（右）正在接受采访。

所谓“Q-desk”是BenQ on desk的缩写，Q还代表Quality（生活品质）和Cute（快乐）的意思，是明基新品牌“享受快乐科技”内涵的具体体现。Q-desk提出桌面上看得见的部分LCD、CRT、键盘、光驱、鼠标、机箱以及扫描仪等以BenQ的优秀产品组合统一提供，而电脑的内部配件则由消费者自行挑选，故而产生了有着品牌电脑完整统一的时尚外观，同时又具有兼容电脑配置随意性的个性化电脑。Q-desk概念的提出使消费者有了完整的桌面整合方案，而且可以和家居统一融合，满足现代人的审美要求。





在此次发布会上，明基Q-desk共发布了4套不同配色的，包含显示器、键盘、鼠标、机箱等产品在内的套装组合，分别是象征海洋、天空，变化莫测却又让人心驰神往，体现感性，代表个性与浪漫的“蓝色魅力”；如同夜色中的月光那样清纯迷人，代表纯洁与专一的“银色月光”；反映大自然生生不息的青春活力的“绿色原野”以及象征着可爱与甜蜜的“红粉佳人”。





Q-desk概念的诞生是半年来明基在经营新品牌的过程中所获得的心得的结晶体现。由此可以看出明基力图充分发挥自己完整的电脑外设产品线的优势，统一整合所拥有的包括优质的产品品质与服务、世界级的制造能力、良好的品牌形象等在内的各种资源，利用内在的美学设计提升产品价值，从而产生让对手难以超越的竞争优势。Q-desk概念的提出也意味着明基努力在传统品牌机与攒机的电脑市场中，开创第三空间，在保留消费者自由选择的权利的同时，使兼容机也能呈现出更多统一的个性化外观设计，满足人们对于生活的更高要求。它代表了明基今后一段时间内的品牌经营方向。这也说明传统的电脑硬件厂商在全球IT业陷入低谷的今天，正在做出努力去突破原有的单纯以性能为主导的产品行销理念，淡化电脑产品的科技色彩，附着更多的感性因素，以求获得新的成长空间。

另外值得一提的是记者在苏州看到明基非常重视为员工提供人性化的工作空间，他们为员工修建了草坪足球场和沙滩排球场，并在办公大楼内开辟了星巴克区，使员工能够在工作之余品尝香浓的咖啡，品味随意休闲的情调。“我们每周六都会组织中层以上的员工到上海去看歌剧，在人身上的投资才是最有价值的投资，我们相信人和文化的结合将构成我们的核心竞争力。”明基电通中国营销总部总经理曾文祺开心地对记者说。

Q-desk读者有奖调查

姓名：　　性别：　　年龄：　　邮编：

通信地址：

1.对于Q-desk的概念你认为

a.非常赞同　b.我能接受　c.无所谓　d.不过是宣传噱头而已

2.对于兼容机，你是否希望它能够象品牌机那样拥有统一的个性化外观？

a.是　b.否　c.无所谓

3.在组装电脑的时候，你是否会选择Q-desk套装产品？

a.是

b.不，我希望按照自己的喜好分别选购不同的桌面产品

c.不知道，要看当时心情

4.Q-desk还会陆续推出新品，你希望新款的Q-desk在哪些方面有所突破？

a.造型　b.颜色　c.按键　d.其他（请注明）

5.你对明基电通的电脑外设产品有何看法？

a.品质优异，价格合理　b.产品品质不错，但是有些贵

c.一般，与其他同类产品相比没有优势　d.较差

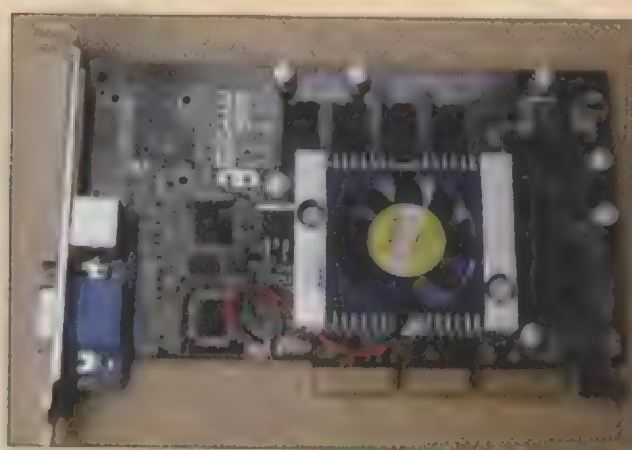
请将你的答案在2002年08月31日之前寄至北京和平门邮局3056信箱《大众软件》编辑部收，便有机会获得由明基提供的“蓝色魅力”电光鼠标（请于信封正面注明“Q-desk读者有奖调查”字样，复印有效，邮编：100051），奖品有限，参加从速。

产品快报

■本刊记者 云起

■ 狮王银翼GeForce4 MX440显卡

近日，银都集团推出了一款128MB DDR显存的狮王银翼GeForce4 MX440显卡，这款显卡虽然拥有豪华的显存配备，售价却仅为人民币890元。该显卡采用NVIDIA GeForce4 MX440显示芯片，拥有NVIDIA第二代光速显存架构（Lightspeed memory Architecture），配合128MB大容量DDR显存，极大加快了数据交换速度。狮王银翼GeForce4 MX440/128MB在输出方面提供了1个VGA接口和1个TV-OUT接口，借助NVIDIA特有的nView显示技术，可轻松实现双头显示，满足了用户在多媒体应用上的广泛需求。



■ 博登P4X400主板

随着533外频P4处理器的不断上市，VIA发布了P4X400芯片组对其进行支持。创嘉实业有限公司于近日发布了其使用P4X400芯片组的P4X4-ALH主板。DDR333内存之后DDR400将成为事实上的主流产品,届时533MHz外频P4处理器协同DDR400内存的性能表现将使台式机的处理能力达到一个新的高度。

■ 艾尔莎影雷者925ViVo

由老牌显示卡制造商艾尔莎国际科技股份有限公司（ELSA）推出的影雷者925ViVo显卡，采用NVIDIA GeForce4 Ti4600显示芯片，三星2.8ns DDR显存。925ViVo对DirectX 8.1及OpenGL 1.3完全支持，可胜任所有最新的3D游戏。显卡上集成PHILIPS SAA7018E视频编/解码芯片，使其能实现影片、视频编辑功能。925ViVo拥有双头显示功能，并且提供了一个VGA接口、一个DVI数字接口和一个ViVo接口，配合附送的VGA/DVI转接头和一根9针1转3转接线，可轻易实现多种输出组合。在散热方面，纯铜打造的散热片和马力强劲的11叶风扇很好地解决了显存及显示芯片的散热问题。



■ i845D的终结者

当英特尔公司发布支持最新P4处理器的i845E主板芯片后，主生产厂商浩鑫股份有限公司（Shuttle）迅速推出了相应的浩AB45主板，以满足主流DIY市场的需要。相对于上一代i845D板而言，浩鑫AB45主板的首要特点是提供了对533MHz前端线的支持。它不仅可以对应即将推出的速度性能更为强大533MHz外频Intel P4处理器，更给超频玩家提供了良好的台。新型USB 2.0接口提供了480Mbps的速率，带宽比USB 1接口提升了40倍，使得传输时间大大减少。浩鑫AB45主板用了ICH4南桥芯片，最多能支持高达6个USB 2.0接口。

■ APT“宇宙神Ti4600”显卡



市场价格：3000元

近日，台湾APT公司携其全线卡产品进军大陆市场。其中率推出的一款采用目前家用绘图片领域顶级显示芯片GeForce Ti4600的“宇宙神Ti4600”卡拥有巨大的像素填充率及三形生成能力。APT“宇宙Ti4600”做工精细、采128MB 2.8ns的SUMSUN DDR显存，并装有NVIDIA原散热设备，为超频爱好者提供了广阔的空间。APT还提供了品3年质保时间。

■ 爱国者新USB移动存储王

近日，爱国者推出一款新内容的全新USB移动存储王。这款品在原移动存储王的基础上进行全面改进，采用质感的时尚形，具有液压平衡滚轴系统和硅氧盘片的超强抗震设计；USB移动存储王采用目前最普及的USB 1.1接口，支持即插用和热插拔，最高数据传输率12Mbps；具有10~60GB不的容量，重量250g，体积只有手机般大小。其拥有“物理隔+数据备份+网络安全+误删除恢复”等多种独特功能，为数安全提供更好的解决方案，应是该款产品吸引用户的主要原之一。市场参考价格：1480元（10GB）

■ 交大铭泰夏日促销

近日，交大铭泰借着夏日促销的热浪，推出他们的影音娱乐品《东方影都》系列，包括《东方影都全能王》、《东方立浏览器》、《东方遥控专家Ⅱ》，他们在这三款新产品中捆《我的野蛮女友》MPEG4影碟。



环球

新加坡：世界第一个通过网络执行司法的“网络法庭”，在全力追求电子化管理方式的新加坡政府的努力和高科日新月异的发展下，即将在狮城岛国出现。

美国：美国企业近期传出多宗丑闻后，不少行政总裁被撤职。根据人力资源公司Challenger,Gray & Christmas统计，去年不同，大部分离职总裁没有说明离任原因，或因为表现欠佳、或涉嫌有违规行为。在6月份，只有1/4的总裁因为早已宣布退休而离职。

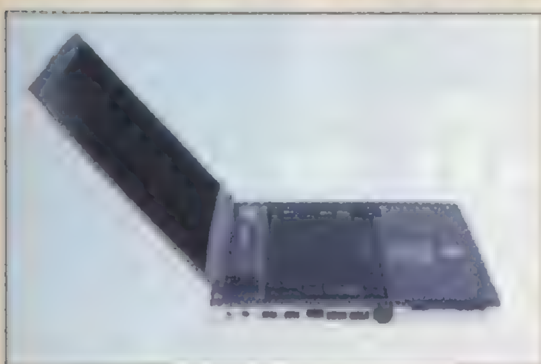
7月4日是美国的国庆节，包括惠普、Sun、SGI等硅谷许多大型IT企业不约而同采取了“强制休假”政策。去年7月份，Adobe System公司强令北美地区3 000多名员工休假一周，大约节省了400万美元；今年，该公司又“故伎重演”，千名员工不得不在周末之前回家。

产品快报

■ 微星G4 MX460 LITE-VT阿修罗显卡

目前国内电脑用户显卡消费还主要停留在千元以下的产品，而在这一价位中能具有足够吸引力的产品还不多，微星最新上市的G4 MX460 LITE-VT是目前市场上首款低于千元的GeForce4 MX460显卡。这款产品与微星广受好评的G4 MX460-VT的最大区别就是PCB板换成了绿色，将核心频率和显存频率都略微降低了一些，分别为275MHz和450MHz，此外，它同样配备了漂亮而巨大的散热风扇，还有PHILIPS 7108视频芯片——支持完整视频输入输出功能。市场参考价格：920元

■ 华硕L13轻薄型笔记本电脑



华硕近日决定专门推出一款面向低端用户的笔记本电脑——L13系列，从7月中旬开始以11990元人民币的价格在全国范围内限量发售。该轻薄型产品是针对暑期旺季销售专门定制的，也是华硕主流轻薄型L1系列笔记本电脑的衍生机种，其型号为L1393。由于此机器采用了英特尔移动式奔腾Ⅲ处理器和830M芯片组这对最经典的主体架构，所以在运算效能、3D图像、节电等方面表现均十分出色。

■ 爱国者流星花园套装上市



近日，华旗资讯全新推出爱国者完美风暴外设一体化组合——“流星花园”。流星花园采用爱国者最新推出的自然窗视听纯平显示器777Q；专为视听纯平设计的606机箱，拥有漂亮的前面板弧线设计；另外该套装还包括太空梭4D+鼠标及7622多媒体键盘。爱国者完美风暴全系列外设套装全面享受爱国者“阳光服务”条款，在全国范围内获得统一专业的服务。购买完美风暴任意一款的用户可享受爱国者的阳光服务，具体为显示器3个月保换，36个月免费维修，终身维护；键盘、鼠标为3个月保换，12个月免费维修。

图片新闻



WormCam是一款专门用于任天堂（Nintendo）GBA（Game Boy Advance）掌上游戏机的数码摄像头产品，你只要把它连接在GBA平时插游戏卡带的地方，马上就可以把这个最流行的掌中游戏机变成一个功能强大的数码相机。

数字化IT

380亿： 欧洲最大宽带网络商KPNQwest曾经是分析员的宠儿，市值在2000年3月达到380亿美元的高峰。但KPNQwest在上周末正式宣布破产，自此建立泛欧洲网络，超越传统电信商的梦想破裂。

40亿： AT&T公司近日称，该公司已经完成了三个单独的融资计划的第一阶段，包括获得了银行提供的一项多达40亿美元的贷款额度。

10亿： 摩托罗拉将抢占中国软件市场，预计未来5年内投资9～10亿美元，在中国发展软件中心，意在成为软件领先厂商。

440万： 海关统计1～5月中国共进口手机440万台，贸易值高达6亿美元，同比分别增长45%和106.6%。原产韩国和台湾的手机进口合计为376.6万台，占进口总量的85.6%，韩国成为中国进口手机最大的原产国。

■ 罗技快拍510双功能数码相机

罗技公司在中国继2001年年底推出快拍310后，又推出一款新的双功能数码相机——快拍510，为罗技双功能数码相机的旗舰产品。它结合了便捷的网络通讯和可捕捉高品质影像的相机功能。罗技快拍510有细致时尚的外形设计，可舒适地握在手上或装置在桌面上，并可与个人电脑连接或单独使用，可在室内或户外拍摄相片或录像。罗技快拍510拥有可立即智能传输影像的QuickSync技术，在连接到个人电脑后，相机可自动向电脑传输其拍摄的影像。市场零售价：1 500元

■ 紫光推出A800扫描仪



为进一步促进1200dpi扫描仪的全面普及，国内扫描仪龙头企业清华紫光近日全线出击，继基于爱克发核心技术的E系列商务扫描仪如期面市之后，日前又推出面向寻常百姓家庭的一款精致产品——Uniscan A800。这是国内第一款明确定位于家用市场的1200dpi扫描仪，此举再次显示出清华紫光把握先机、引领潮流的坚定信心。

■ 金山影霸DVD版切入播放软件市场

近日，金山公司正式对外宣称，其历时两年开发的金山影霸DVD版即将在暑期电影黄金档推向市场。金山影霸项目组的技术总监鲍金龙表示：与当前国际上流行的DVD播放软件相比，《金山影霸DVD版》在技术上处于领先位置。包括“盘片、导航、回放、解码纠错”在内的四级纠错技术保证了影霸可以实现极佳的播放效果，“DVD动态去隔行（反毛刺）技术”和“VCD多维平滑处理技术”，使画质更加清晰流畅。而且《影霸DVD版》成为国内首家完整支持VCD及DVD导航的播放软件。



厂商：爱德发（Edifier）
上市：2002年7月
售价：390元
附件：简易说明书、音箱连线
推荐：普通游戏玩家、DVD影碟播放
咨询电话：800-810-5526

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

漫步者R351T音箱

随着暑期购机旺季的到来，音箱市场也逐渐热闹。最近，爱德发不断扩大其“漫步者”系列音箱阵营，推出不少改进型号进军中高档市场（包括R1800Ⅱ、R1900Ⅱ、S5.1M等型号），同时开发出R341T、R351T已填补中档X.1音箱市场。本次爱德发送测的是定位为“标准型”的漫步者R351T，这是一款5.1多媒体音箱。



低音单元上的控制台

与漫步者入门级音箱新颖别致的外观不同，中高档的漫步者音箱在外观设计方面一般都比较稳重。R351T也秉承了这一特点。主色为银白色，线条简单、明快，时尚而不失高雅。卫星音箱为塑料箱体，正前方略带弧度，防尘罩上有新设计的“Edifier”标志；音箱采用3″全频带喇叭，独特的前倒相设计能加强低频效果，并使音箱的摆放更随意。低音单元为木质箱体，6″松压纸盆喇叭，体积较大，为181（宽）×286（高）×338（深）mm。

R351T的调控方式较独特，电源开关、环绕和低音音量调节旋钮处于低音单元面板上方，中间辅以蓝色棱柱型指示灯。开机状态下，指示灯会发出幽蓝的光，在黑暗环境中显得很美丽。右侧前置卫星音箱上有多功能调节键“↓”“↑”，上下调节可控制总音量的大小，按下它就可以在开启/关闭待机状态间切换。



卫星音箱上的音量调节键

多媒体音箱的测试主要集中在实际频响范围、主观测试两部分。我们使用创新Sound Blaster Audigy声卡，以保证输出质量。漫步者R351T低频极限可达50Hz，高频接近20kHz，这一性能指标在当前5.1音箱中属中上水准，毕竟低音炮的威力不是一般2.0音箱所能比拟的。

不过，漫步者R351T信噪比不是很高，在最大音量时能听到轻微噪音，这也是中低档音箱的通病。主观音乐试听仍然集中在几首经典测试音乐曲目上，我们用古筝《出水莲》测试R351T的高音表现，古筝所发出的乐声明亮细腻，其回放对高音要求极高。R351T表现还算正常，没有出现低档音箱中常见的失真现象，基本能体现《出水莲》清雅脱俗的乐风。

X.1音箱的中音表现向来不佳，漫步者R351T也不例外。其卫星音箱由于使用全频带设计，兼顾各个方面的同时，中音却归于平庸。我们选择蔡琴的《机遇》作为测试用音乐，测试中R351T表现一般，中规中矩，和经典的漫步者R1000TC相比有一定差距。总体感觉它的中音缺乏厚度，比较干涩，如果采用中高音表现更好的喇叭单元，应该会有更好表现。

漫步者R351T的低音单元口径达到6″，拥有足够的下潜深度，低音回放对它来说并不是难事。《悲情城市》是大家用得比较多的低音测试碟，《加州旅馆》前部的鼓乐也相当不错。R351T没有让人失望，低音丰满、干净，但欠缺一些力度，不知道是否箱体做得太大的缘故。DVD回放和游戏应用是5.1音箱的长项，在《拯救大兵瑞恩》和Quake Ⅲ里，漫步者R351T让我们体会到了多声道音箱的魅力：定位准确，场面震撼。



前倒相设计

主要规格如下：
功率放大器输出功率：卫星箱RMS 6W×5，
低音箱RMS 20W
输入接口：3个3.5mm耳机插孔（6声道输入）
调节形式：按键调节
注：RMS表示不失真额定功率指标

编辑点评

漫步者推出如此廉价的5.1音箱实在有些令人吃惊，虽然简单的说明书显得有些寒碜，不过产品的品质还是过硬的。新颖的调节方式给人留下深刻的印象，音质表现中规中矩，适合手头不太宽裕的玩家。

捷波主板

专业打造 首选“传奇”

捷波世界杯全明星阵容之
4-3-3



“冰芯精灵”智能降温

1.系统资源零占用，性能零影响
2.开机后任何状况都可降温
3.增强系统稳定性
4.延长 CPU 使用寿命



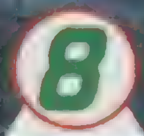
“超频精灵”

1、多重PCI分频技术，最高支持PCI六分频技术
2、控制PCI最高频率不超过40MHz，保护周边配件使用寿命
3、大大提高超频成功率，发挥CPU极限性能

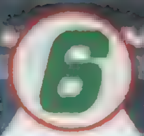


“恢复精灵”

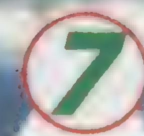
实用：在电脑系统崩溃、误操作、文件意外丢失后迅速恢复系统备份状态
快捷：备份整个硬盘数据只需几秒，并且能够迅速恢复
简单：恢复精灵只有7个选项，还有简明友好的中文版本



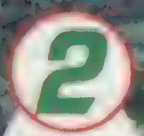
电源净化器



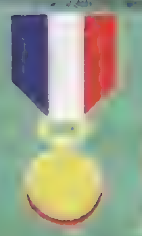
多重电控



超不死



USB2.0



ATA133



5.1声道



BIOS防毒锁

敬请关注捷波近期动态
万元大奖等你拿



J-845EDAK

传奇E

Intel 845E芯片组，400/533MHz前端总线
支持Intel Socket478 P4处理器
支持最高2GB DDR SDRAM
支持ATA66/100/133的IDE传输规范
内置5.1声道AC'97声卡
支持6个USB2.0接口
独创的“电源净化器”技术
内置“冰芯精灵”智能降温技术
内置“恢复精灵”系统备份工具
支持多重电压调节
独家推出超频新概念“超频精灵”
内置PC Health系统监控程序



J-845GDA

传奇G

Intel 845G芯片组，400/533MHz前端总线
支持Intel Socket478 P4处理器
支持最高2GB DDR SDRAM
支持ATA66/100的IDE传输规范
内置高性能显卡以及5.1声道AC'97声卡
支持6个USB2.0接口
独创的“电源净化器”技术
内置“冰芯精灵”智能降温技术
内置“恢复精灵”系统备份工具
支持多重电压调节
独家推出超频新概念“超频精灵”
内置PC Health系统监控程序

JETWAY 捷锐资讯（中国）有限公司
免费服务热线:8008100195 网址:www.jetway.com.cn
E-mail:service@jetway.com.cn

捷锐通路 与您同路

北京 Tel:010-82644931 上海 Tel:021-68671301 南京 Tel:025-3682644
广州 Tel:020-87598708 武汉 Tel:027-87645137 成都 Tel:028-85446146
沈阳 Tel:024-23988230 郑州 Tel:0371-3574855 深圳 Tel:0755-3742166



厂商：罗技/蓝铂（Labtec）
上市：2002年7月
售价：399元
附件：简易说明书、音箱连线
推荐：游戏玩家、摇滚乐爱好者
咨询电话：021-64711188

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

罗技蓝铂Pulse－424音箱

蓝铂（Labtec）的耳机、麦克风和音箱等产品享誉欧美，但由于以往其销售策略侧重北美市场，很少能在国内看到相关产品，即使有少量货源价格也不低。去年Labtec被罗技收购后，Labtec的产品开始在国内出现，其中耳机和麦克风较为常见，而这次送测的则是一款2.1多媒体音箱，型号为Pulse－424。

这款Pulse－424上标注的仍是Labtec的商标，也许大家会比较疑惑，不知它到底属于哪个公司的产品，那么就让我们先简单了解一下罗技（Logitech）和蓝铂（Labtec）间的关系。多媒体音箱是电脑配件中利润丰厚的一部分，而亚太区是全球潜力最大的消费市场，这一领域以往一直是Creative（创新）执牛耳。2001年2月，罗技收购了Labtec，目标直指这块“肥肉”，欲凭借其外设领导厂商的实力及Labtec在音箱制造领域的声望与技术赢得市场。不过，罗技自己也有Soundman系列多媒体音箱，两者是否会发生冲突呢？据非官方消息，Soundman系列将关注于追求专业音质的回放，而Labtec系列音箱则更注重游戏方面的表现，特别是低音单元的还原效果。因此，罗技和Labtec的音箱产品依然使用原有品牌，但二者的关系将是战略同盟，互补互惠。


卫星音箱

Pulse－424的外型具有典型的美国风格，黑色的箱体颇有重金属的味道。2个卫星音箱采用传统的连接方式，连线被固定在音箱内部，这样可将音频信号损失减到最低。音箱采用前倒相设计（卫星音箱采用全频带喇叭），喇叭外使用金属罩保护，这是国产多媒体音箱中很少见到的。右侧卫星音箱上带有控制钮和耳机接口，这种设计在X.1音箱中极少见到，感觉有些“复古”的味道。有了这一设计，我们可以很方便地控制音量及电源，同时还能接驳耳机。卫星音箱和低音单元的连接线使用很粗的类似S端子的接口，内部针脚是镀金的，能有效防止信号损失，其严谨作风令人钦佩。Labtec的音箱低音单元设计一直有其独到之处，这款Pulse－424同样采用了专利的全封闭双气室设计（SCBPA）。顾名思义，该低音单元的木质箱体完全封闭，内部有两个音响隔间，进一步控制低音输出频率范围，据介绍能产生两倍于传统音箱的重低音。


低音炮


音箱背面接口

在“Audio100 audio tester”频响测试中，Pulse－424表现一般，频响在50～12500Hz之间。不过频响只是音箱性能的一部分，最重要的还是实际听音效果。试听后我们不得不对其低音表现给予肯定和赞赏，相信听过该音箱低音效果的朋友一定也会同意：低音非常出色，澎湃有力、纯净，有厚实感；其高音表现也相当不错，清澈明亮；相比之下中音则显得有些欠缺，特别是人声，似乎中气不足。

不过试用时我们也发现了一个比较严重的问题，Pulse－424的防磁工作做得不好，低音炮不能放在离显示器较近的地方。

主要规格：

功率放大器输出功率：卫星箱RMS 12W×2，低音箱RMS 20W

实测频响范围：50Hz～12500Hz

注：RMS表示不失真额定功率指标



编辑点评

相对其不俗的品质，Labtec Pulse—424音箱399元的价格的确物有所值，其低音表现是每个游戏玩家都值得一试的。如果Labtec推出5.1音箱，那将是一款非常令人期待的产品。



威盛主板

DDR 400

AGP 8X

胜负早已决定

P4PB 400主板功能 遥遥领先



P4PB 400

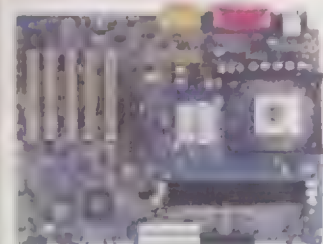
威盛P4PB 400主板，配备顶级P4X400系统芯片组，高速AGP 8X、DDR 400重拳轰击，令对手望而生畏。实力的差距，显而易见！

威盛P4PB主板热情大派送！

即日起凡购买威盛P4PB系列主板，即可参加刮刮乐赠奖活动！ 刮就送！
中奖率100%！ LCD显示器、昂达闪电8440显卡等热辣大奖等著你！ 奖品送完为止。

P4PB 400-L/-FL P4X400





- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 533/400 MHz 前端总线频率
- 支持DDR 400*/333/266内存，最大容量3GB
- 支持AGP 8X (1.5V)；支持ATA 133/100
- 一个10/100M网卡；二个IEEE 1394端口(仅P4PB 400-FL支持)
- VT1616 AC'97六声道音频控制芯片；六个USB2.0端口
- 一个AGP 8X/4X插槽 /五个PCI插槽 /一个CNR插槽

* 仅支持经威盛认证的DDR400内存，详细信息请查看威盛网站

P4PB 266E P4X266E





- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 533/400 MHz前端总线频率
- 支持DDR 266内存，最大容量3GB
- 支持ATA 133/100
- VT1616 AC'97六声道音频控制芯片；六个USB2.0端口
- 一个AGP 4X插槽 /五个PCI插槽 /一个CNR插槽

P4MA Pro P4M266





- Intel® Pentium® 4 Socket-478 CPU
- 400 MHz前端总线频率
- 支持DDR 266内存，最大容量2GB
- 板载集成ProSavage8 GFX 显卡
- 支持ATA 133/100；一个10/100M网卡
- VT1616 AC'97六声道音频控制芯片；四个USB2.0端口
- 一个AGP 4X插槽 /三个PCI插槽 /一个CNR插槽



威盛总公司：
台北县新店市中正路533号8楼
邮编：231 电话：886-2-2218-5452
如须更详细的产品讯息
请至www.viavpsd.com网站
或威盛主板代理商查询



中国总代理：昂达机构
电话：020-87636363
www.on-data.com

威盛主板全国销售点

城市	公司名称	电话
北京	思创未来	010-62618252
天津	东禾	022-23001766
石家庄	九域	0311-7029537
郑州	仕德	0371-8209988
郑州	一方	0371-3973585
济南	新鸿	0531-6988019
青岛	志维	0532-3836687
山西	艾葳	0351-8710522
沈阳	天诚	024-23966626
哈尔滨	鑫诚业	0451-2555050
哈尔滨	佳恒	0451-2546553

城市	公司名称	电话
大连	华城	0411-3610930
长春	长海	0431-5669961
西安	瑞力	029-7596811
兰州	世纪	0931-8161780
兰州	兰丰	0931-8261818
乌市	东玮	0991-5836014
宁夏	华强	0951-8277803
成都	道洋	028-5250835
重庆	八达	023-68790719
重庆	四维	023-68790871
昆明	文浩	0871-5149119

城市	公司名称	电话
贵阳	成冠	0851-5282122
武汉	交达	027-87646059
长沙	时运	0731-4112242
南昌	拓金	0791-6285805
合肥	明基	0551-3622007
徐州	高品	0516-3814686
上海	至福	021-62893711
南京	星之邦	025-3681504
宁波	图新	0574-87345543
杭州	海山	0571-88212694
常州	佳力	0519-6644857

城市	公司名称	电话
广州	赛科	020-87592635
南宁	迪智	0771-5332863
柳州	盛源行	0772-2801635
福州	大同	0591-3315789
温州	中南	0577-88861277
无锡	良辰	0510-2757159
厦门	恒利来	0592-2233448
泉州	恒利来	0595-2190606
海口	新迈普	0898-66751953


冷静王


CD王

冷静王
眩目度：
口水度：
性价比：

CD王
眩目度：
口水度：
性价比：

厂商：航嘉（Huntkey）
上市：2002年5月
售价：228元/199元
附件：外接电源线
推荐：冷静王 对电脑的稳定性和安静度有较高要求的用户
CD王 希望电脑能够一专多能的学生用户
咨询电话：010-62988675/62963530



魔之左手

航嘉冷静王与CD王电源

航嘉最近推出了两款很有特色的电源产品："冷静王"采用大直径风扇和栅栏背板设计，让电源噪声减至很低的水平；"CD王"电源则允许用户在关闭主机的情况下用光驱播放CD唱片，当然前提是光驱带有播放键。


"冷静王"电源

"冷静王"电源最大输出功率为250W，适用于K7/P3/P4等主板，也可用于服务器，但奇怪的是它并未提供辅助供电接口，在一些对供电要求较严格的P4主板上可能会有一些问题。其电磁干扰标准符合中国GB9254-98 B级及美国FCC B级；输入电压标准为230V，而允许的电压波动范围为180～264V，频率范围47～63Hz，最大输入电流为4.0A/230V、7.0A/115V。

由于使用大直径的风扇，相应降低了风扇转速，因此它的噪声比较小。电源采用抽风方式，可将机箱内的热空气抽出，形成空气流动，有利于机箱内部元件的散热；对于立式机箱来说，电源的位置恰好在机箱最上层且靠近CPU，好处更显而易见。


"冷静王"内部

"冷静王"电源将风扇置于电源底部，故只能将电路板固定在顶端，设计比较特别。滤波电路中使用两颗470μF的电容，两个大型电感线圈则缠绕得非常密实，完全不同于廉价电源缠绕得稀稀拉拉的线圈。散热片仍然使用普通的Y型铝质散热片，为增强散热效率，两个散热片加大分叉角度并弯曲，并尽量延展；同时整个背板做成了栅格状镂空，保证底部风扇吸入的气流顺利排出。


"CD"王

"CD王"电源最大输入电流为4.0A/230V，4.0A/115V，其他指标和适用范围与"冷静王"相同。顾名思义，"CD王"的特点便是在播放CD这一功能上，使用其提供的专用电源线连接光驱，主机关机后光驱仍然可以运转。配合光驱面板上提供的播放键和耳机接口，无论电脑主机是否启动，用户都可随时用光驱欣赏音乐CD。



CD-ROM专用电源线

"CD王"中有两颗680μF的滤波电容，且使用和"冷静王"一样的密匝电感线圈，散热片为弯曲延长的Y型。它通过位于机箱顶端的电源风扇排出热空气，并采用与"冷静王"类似的镂空面板，在长时间关机播放CD时可以帮助散热（此时电源风扇不转）。

我们使用供电负载较重的平台进行长时间供电能力测试，观察其稳定性，并记录其供电电压变化情况。我们使用的测试平台为：P4 2.4GHz、升技TH7 II主板、512MB RDRAM、GeForce4 Ti4600显卡、WD 1000BB和1200BB双硬盘，以及奥美嘉16×DVD光驱。

我们使用高强度测试软件进行烤机试验，两款产品都非常稳定，观察其供电电压的情况如下：

项目	+12V	-12V	+5V	-5V	+3.3V
航嘉冷静王LW6228	+12.03	-12.52	+5.02	-5.09	+3.29
航嘉CD王LW2388	+11.85	-11.86	+4.99	-4.99	3.28

编辑点评

无论是抑制噪声和加强散热的"冷静王"电源还是加强娱乐性的"CD王"电源，都让我们感到很有新意，再加上并不高昂的价格，相信也会受到不少用户的欢迎。需要指出的是，这两款产品也有一些缺点："冷静王"缺少主板辅助供电接口，而"CD王"则对个别型号光驱支持得不好，有时会出现关机后光驱断电的情况。



厂商：罗技电子（Logitech）
上市：2002年7月
售价：1500元
附件：多语言说明书、音箱连线、驱动及工具、光盘4节7号电池、USB联机线、腕带及镜头盖
推荐：视频会议及对图像要求不高的摄影
咨询电话：021-64711188

眩目度：■■■■□
口水度：■■■■□
性价比：■■■□□

晶合实验室 别理我

罗技ClickSmart 510网络相机

我们曾在今年第4期杂志上介绍过罗技ClickSmart 310网络相机。与ClickSmart 310相比，这次我们收到的ClickSmart 510拍摄质量更好、功能更强大，试用过程中能明显察觉出与前者的差异。



ClickSmart 510的中文译名为“快拍510数位相机”，外包装的大小、布局都和ClickSmart 310比较相似，绿白相间的主色也是罗技相关产品的一贯风格。这款相机并不大，连同附件被封装在透明塑料包装内，说明书有英、中、韩文3种语言，同时还附有SmartMedia卡使用说明。随机提供QucikCam系列软件及MGI出品的videoWAVE 4.0SE、photoSUITE 4.0SE，用以采集、编辑视频文件。相机使用SM卡作为存储设备，所附SM卡容量为8MB，可存储120张分辨率为640×480的照片，或40秒时长、分辨率为320×240的影像。

ClickSmart 510兼有摄像头、数码相机功能，使用CCD镜头，经软处理以后能达到130万像素。相机小巧可爱，便于携带，外表经过磨砂处理，入手滞涩，能起到很好的防滑作用。相机正前方从上至下依次是闪光灯、观景窗、镜头、麦克风和QucikSync键，镜头上有对焦圈，可进行简单调节。机身背部相对比较简单，除各种开关外，就只有一个简易的状态显示屏幕和USB联机端口。机身下部为电池仓、支架口，机身上部仅有个快门键。

将ClickSmart 510接驳上电脑后由USB接口供电，因此不再需要电池。它作为摄像头的性能非常突出，在320×240下影像能保持足够的清晰度，640×480下也未出现低档摄像头那种严重的延迟。ClickSmart 510兼有录像采集功能，连接电脑以后可长时间录像（仅受磁盘空间影响），并且影像压缩率可调。缺省状态下录制1分钟影像仅占用约7MB空间（包括音频）。320×240下录像的连贯性可得到很好保证，建议使用这一设置。

相对摄像头功能而言，ClickSmart 510作为数码相机则显得有些简陋，我们建议断开它与电脑的连接并装入电池，这样可得到更多拍摄选项。它的拍摄方式有3种：相片、影像和连续拍摄，由于存储空间限制，影像模式记录时间较短，320×240下仅40秒。该相机实际最高分辨率为640×480，经过插值运算可达1280×960（效果不是很好），内置闪光灯可以选择“自动闪光”、“低光源时补光闪光”（强制闪光）和关闭闪光，屋内摄影补光后效果明显要好于补光前。相机具有延时拍摄功能，延时时间为10秒。在理想环境下，ClickSmart 510拍摄效果还是相当不错的，即使光线稍有不足也可通过闪光灯弥补。但在环境复杂或取景特别的情况下，功能上的局限就显现出来，其变焦功能几乎没有很明显的作用。

我们建议用户使用前首先做好软件的安装工作，实际上我们仅需插入光盘，按提示进行简单的选择就可以了，其易用性给我们留下了深刻的印象。捆绑软件对此类硬件意义重大，随机提供的QucikCam6 SE软件功能相当强大，“创建”（照片和影像）、“动画”、“移动探测器”、“网络相册”、“网络摄像机”、“实时录像”、“画廊”等功能和ClickSmart 510配合相得益彰，能完全发挥相机性能。使用该软件后你会发现很多有趣的东西，例如“移动探测器”可让ClickSmart 510监视镜头前的移动物体，谁借走了你的签字笔、谁用了你的电脑等都能忠实地记录下来。



功能强大的QucikCam软件

编辑点评

ClickSmart 510与ClickSmart 310在功能上较相似，但换用CCD镜头后图像质量提高不少。该相机是一款很好的网络摄像产品，用于视频会议、网页制作等都非常合适，休闲时刻其摄影功能可为大家带来乐趣。不足之处在于其价格偏高，市场接受度估计会受到影响。



厂商：爱普生（EPSON）
上市：2002年7月
售价：499元
附件：驱动光盘、说明书、电源线
推荐：对功能要求较高的家庭用户，以及对打印质量和速度要求不高的SOHO用户
咨询电话：800-810-9977

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 魔之左手

爱普生 C41SX 打印机

在数码相机大量进入家庭的今天，很多家庭用户需要一款色彩更加丰富、细节表现更加出色的家用级打印机来重现其数码照片，这时一般低端家用喷墨打印机的打印质量（一般在720×720dpi左右），已无法让这些用户满意了。

STYLUS C41SX（使用USB接口的产品称为C41UX）是爱普生最新型的入门级家用喷墨打印机，通过“微压电”打印技术，它可以提供高达1440×720dpi的高分辨率（普通纸720×720dpi），从而大大提高了图片特别是照片的打印质量，而6微微升的超精微墨滴则让图像变得更加精细。由于采用了“智能墨滴变换技术（Variable-Sized Droplet Technology）”，根据不同的分辨率和色彩，这款打印机的喷头可在一次移动过程中产生各种尺寸的墨滴，在快速打印的同时保证墨滴在各个颜色区域的最佳分布。通过爱普生特有的PhotoEnhance4图像处理程序，用户可对图像进行普通、硬色调、鲜明、仿古和单色等5种色调调节以及锐度、布纹、羊皮纸和柔焦镜等4种效果设置，得到更加满意的影像打印效果。

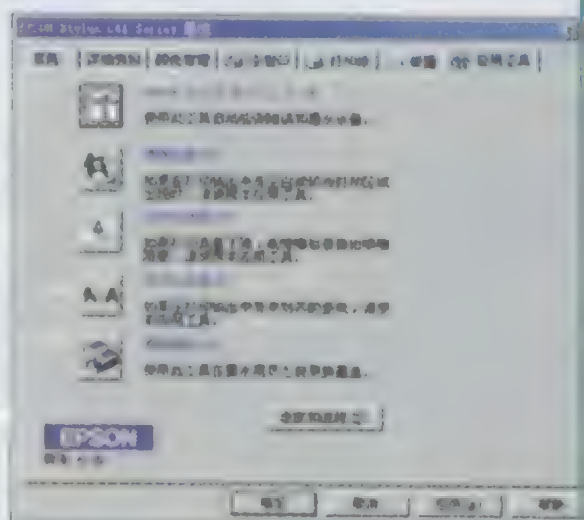
由于采用了全新的打印头定位技术，加上配备了专门的黑色墨盒，因此这款打印机的黑白文本打印速度也相当突出。EPSON宣称这款打印机在A4幅面大小的黑白经济模式中，最高打印速度可达到每分钟12页。我们采用默认设置进行12页的纯文本打印（每页1600~1700字），花费时间为5分钟左右。这一速度和厂方的资料有较大差距，不过已是相当不错的成绩，甚至可与某些千元级的喷墨打印机媲美。



Photoenhance界面

这款打印机共有93个喷嘴，其中黑色墨水喷嘴4个，青色、洋红色、黄色墨水喷嘴各15个。STYLUS C41SX使用的快干墨水可防止墨水的渗渍现象，让彩色打印的色彩更精确、图像更清晰。我们使用人像和风景图片进行照片级打印（分辨率1440dpi）及使用普通纸的彩色打印，给我们留下最深刻印象的是它在照片打印纸上的色彩的表现力，各种色彩非常饱满，已和普通照片区别不大。不过，我们进行的打印中都有图像偏暗和偏红的现象，特别是在普通纸上进行打印时尤为明显。而且，在打印的图片中各种颜色的边缘表现不太锐利，在一些相近的颜色交界处有色彩互相渗透的现象。

这款喷墨打印机可适应多种规格的纸张打印，包括A4、A5、B5、A6、5″×8″、8″×10″、31/32″×5″、5″×7″、信纸(51/52″×81/82″、81/82″×11″)、Legal、Executive、4″×6″、100mm×150mm、200mm×300mm、210mm×594mm、信封(10号、DL、C6、132mm×220mm)，纸张厚度为0.08~0.11mm。产品使用4色墨盒，其黑色和彩色墨盒分别可提供360张和180张的打印量（经济模式，A4幅面大小，每种颜色5%覆盖率，分辨率360dpi）。由于采用了“智能芯片墨盒”，它可以精确计算打印消耗的墨水量，因此打印成本，特别是照片打印成本明显降低，可缓解困扰喷墨打印机用户的耗材成本问题。与EPSON PERFECTION 660扫描仪连接后，这款打印机还可实现一键扫描、一键复印等功能，这点也可方便SOHO用户。



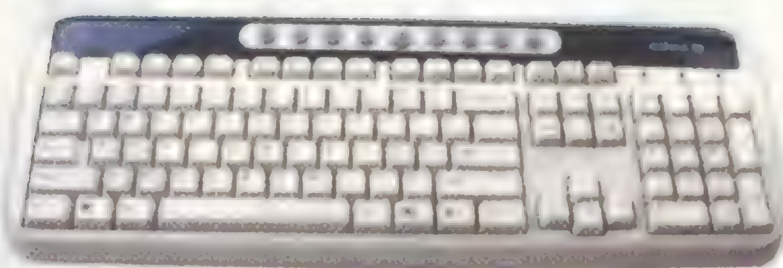
打印机应用工具

编辑点评

定位于家庭应用的爱普生STYLUS C41SX，不仅可进行纸面打印，还能打印胶片、“妙妙贴纸”、不干胶贴纸以及T恤转印纸，大大扩展了家庭数码应用的范围。总之，作为一款家用型打印机，它无论在打印速度还是打印质量方面，较以前的爱普生打印机系列产品有了相当大的进步，无疑是现在市场中性价比最高的产品之一。

赤兔系列鼠标键盘


梦幻水晶光学鼠


风云e派网际键盘


赤兔笔记本鼠标

眩目度：
口水度：
性价比：

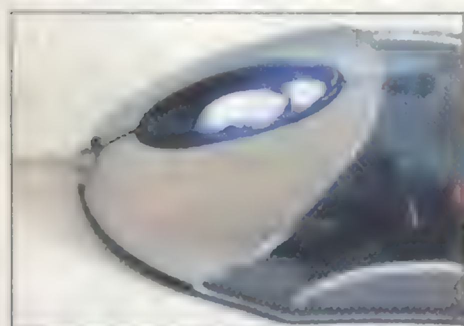
厂商：奇克科技（Chic）
上市：2002年上半年
售价：168元（梦幻水晶光学鼠）、198元（“风云e派”套件）、68元（赤兔笔记本鼠标）
附件：驱动盘、说明书
推荐：办公用户、除FPS和RTS外的游戏玩家（梦幻水晶光学鼠、“风云e派”套件）、笔记本电脑用户及手型小巧的女士、儿童（赤兔笔记本鼠标）。
咨询电话：0755-28112493



魔之左手

奇克科技是一家进入大陆市场不久的电脑外设厂商，其背后的业盛科技创建于1990年，是台湾三大鼠标制造商之一，以开发和生产电脑周边产品为主，包括鼠标、键盘、游戏手柄、摇杆和多媒体音箱等。这次我们介绍的是奇克科技推出的赤兔系列鼠标和键盘产品。

这些产品中最引人注目的是“梦幻水晶光学鼠”。这款鼠标的壳体非常特别，除按键部分外，其壳体分两层，即内层的蓝色（另有红色的型号）半透明壳和外层类似“罩子”的透明外壳，看起来有一种蓝色水晶般的质感；商标印在内层壳体上，既美观又可避免磨损。它使用USB接口，外形对称，可供左右手使用。鼠标提供包括滚轮在内的3个按键，滚轮方式和滚轮键功能都可自行定义。最有趣的是它的滚轮下有一个蓝色小灯，移动时会发出蓝光，映在具有半透明效果的滚轮上，与其底部的光学组件发出的红光相呼应，视觉效果非常好。但欣赏的同时，我们也发现这个滚轮键较硬，很难按动。


发出蓝光的滚轮

这款鼠标的分辨率为400dpi，扫描频率为1500次/秒，在一般使用中定位精度和移动速度都令人满意，毕竟与普通光机式鼠标相比，光学鼠标的轻便特性是很明显的。但我们也发现了普及型光学鼠标的通病——光标抖动，特别是在鼠标停顿时间较长或稍稍离开桌面时，指针便会剧烈地抖动。游戏方面，快速移动时偶尔会有丢失指针的情况，对于射击游戏和即时战略游戏的玩家来说，这款鼠标恐怕不能令人完全满意。

赤兔的另外一款产品是“风云e派”键盘鼠标套件，其中的网际键盘提供了多个网络快捷键。虽采用标准键盘布局，但这款键盘还是在一些细节上有所创新，比如将传统“倒T型”的方向键改成类似“十”字形的排列，使用方向键时感觉更为顺手。键盘的按键键程较短，击键时声音很小，但短键程也使得按键的弹性略显不足，不过整体手感还是非常不错的。套件中的鼠标是简化版的“梦幻水晶光学鼠”，它去掉了滚轮部分的发光功能，并用普通的橡胶轮代替半透明的滚轮，而且和套装中的键盘一样使用PS/2接口，手感方面倒是没有任何缩水。


独特的方向键

赤兔产品中还包括一款专为笔记本电脑用户设计的迷你鼠标，它采用USB接口，与电脑的连接更加方便。其造型方头方脑，让人想起第一款实用鼠标的造型，它同样采用3个按键和1个滚轮的设计，其中滚轮键可自定义操作，鼠标驱动中提供了57种可选功能。这款鼠标是普通光机结构的，其适用范围要比光学鼠标要小一点，使用时需要一个比较平坦的空间（比如鼠标垫）。不过由于这款鼠标非常小巧灵活，所以并不需要占用太大空间，基本上可利用笔记本电脑键盘下方的空间进行操作。与上面介绍的梦幻光学鼠相比，赤兔迷你鼠标的灵活性丝毫不逊于前者，光标也非常稳定，在较小的空间里使用时优点更加明显，但滚轮稍紧了一些。


鼠标按键设置

编辑点评

随着光学鼠标时代的到来，各种优秀的鼠标品牌纷纷借这一机会进入大陆市场。最低端的赤兔光学鼠报出了88元的低价，相信这将引来又一轮的鼠标大战，而光学鼠标取代机械光电鼠标的趋势也日趋明显。



厂商：赛门铁克（Symantec）
上市：2002年6月
售价：229元
附件：多语言说明书、注册单
推荐：所有上网用户
咨询电话：010-62648866转8808

眩目度：
口水度：
性价比：

晶合实验室 别理我

诺顿网络安全特警2002

赛门铁克在其产品中突出了两大核心解决方案：内容安全及网络安全。前者通过互联网通信管理对敏感内容或数据加以保护，以防止病毒或移动代码的危害；后者对网络中违反企业安全策略的操作进行实时安全监测。诺顿网络安全特警2002（Norton Internet Security 2002）正是基于上述安全核心解决方案设计开发的新一代多功能网络安全产品。

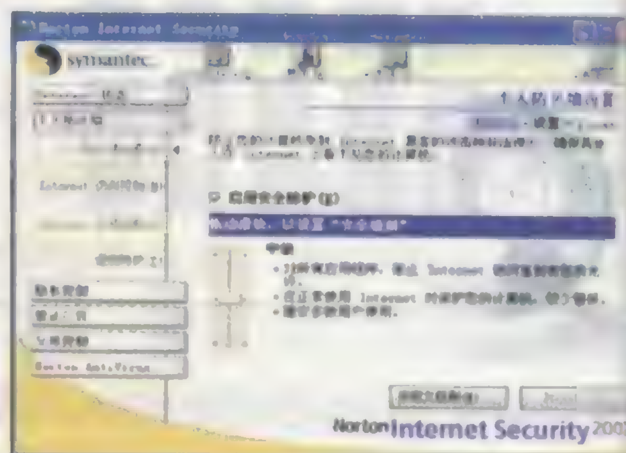
诺顿网络安全特警2002和Windows系列操作系统保持了良好的兼容性，包装盒印有“Designed for Microsoft Windows XP”字样。由于是一款多功能安全产品，完全安装要求具备90MB可用硬盘空间，安装前，最好禁用防火墙（包括Windows XP自带的）。软件安装过程相当容易，用户只需耐心填写相关信息即可。其安装光盘具有自启动功能，建议用户用它创建自己的紧急启动磁盘。


liveUpdate

LiveUpdate是安装过程中重要的一步，而且每隔一段时间，诺顿网络安全特警2002会自动运行这一升级程序，以保持与全球安全数据库同步。安装完成后可对安全选项进行设置，“安全设置助手”以向导方式使这一过程变得简单，默认设置下软件启动了“个人防火墙”和“隐私控制”，“禁止广告”和“父母控制”则处于关闭状态，可自行开启。

诺顿网络安全特警2002主界面继承诺顿产品的一贯风格，分类排列，简单明了，包括重要功能及设置。

个人防火墙是网络安全特警为用户在电脑与因特网之间设立的一道安全屏障。防火墙的原理是监控并限制电脑与因特网间数据交换，拦截对系统、用户安全隐私有威胁的数据进出，阻止黑客、不良网站对计算机的侵害。个人防火墙设置了不同的“安全等级”，用户可根据自身安全要求进行设定。不同的安全等级对应用程序、Internet访问和区域控制权限有不同的定义，对网络技术不甚了解的用户可以采用缺省设置。在有异常情况或遭到黑客攻击时会触发软件的“自动禁止”功能，以防止此类攻击。



个人防火墙

“父母控制”是诺顿网络安全特警2002新增添的功能。目前许多不良网站对青少年身心健康造成了极坏影响，因此该功能的设置具有重要意义。它对网站及应用程序进行分类管理，使“少儿不宜”的内容和活动远离青少年使用者。启用“父母控制”需要创建账户，可以是Windows操作系统账户，也可以由诺顿创建，其方式和Windows NT 2000/XP系列设置权限相似，创建的账户是“超级用户”，拥有最大权限。

用户浏览的网站有意或无意会收集大量个人信息，其中很多都涉及个人隐私及安全，“隐私控制”功能可以防止这类信息意外的泄漏，从而达到保护用户隐私的作用。“隐私控制”确保用户不会在未加密的或未经允许的情况下将信用卡号等个人信息通过因特网发送出去，同时对cookie有多级控制。



父母控制

“禁止广告”功能禁止下载网页弹出广告，减少下载网页所需时间。“Norton AntiVirus”是大家非常熟悉的杀毒软件，这里我们不再过多介绍。

编辑点评

诺顿网络安全特警2002是一款相当成熟、优秀的产品，对计算机的保护比较全面；不足之处在于资源占用比较大，内存较少的用户应考虑升级后再使用。在对该软件表示肯定的同时，我们也期望能够看到更多的国产同类产品勇敢地站起来和国际知名软件竞争。



厂商：即时软件（深圳）有限公司
上市：2002年6月
售价：189元
附件：用户手册、产品注册卡各一张
推荐：Linux、Windows双平台办公用户。
咨询电话：(86)755-25830018

眩目度：
口水度：
性价比：

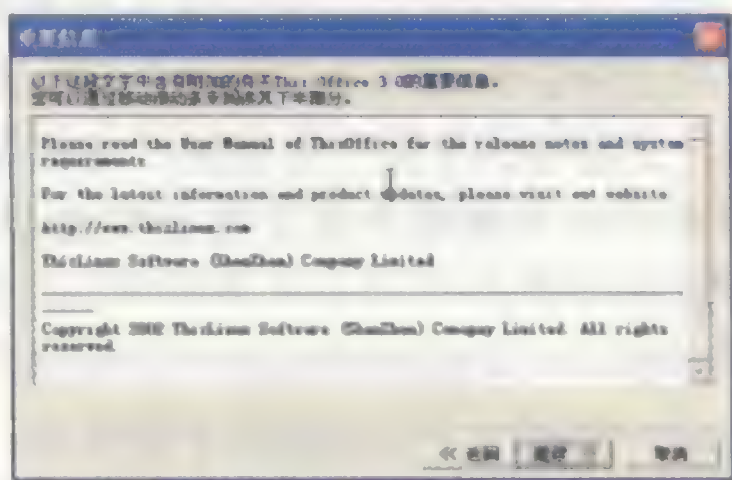


小虫

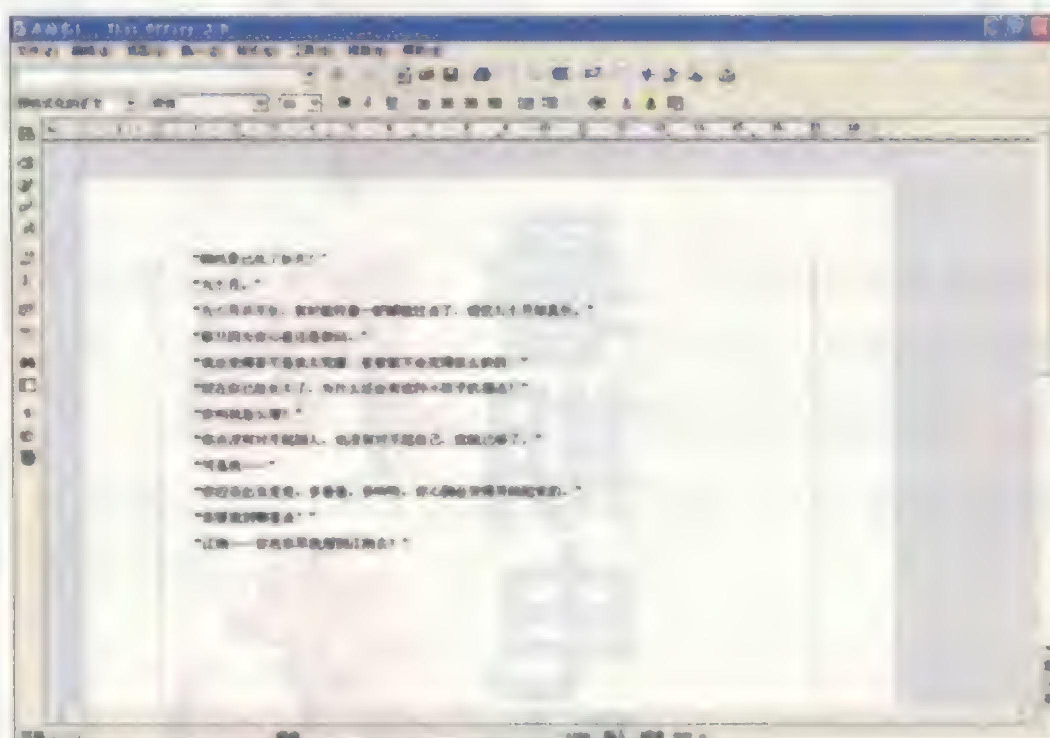
即时全能办公室3.0

对于办公一族来说，一套称手的办公软件会让工作轻松不少。在过去一年里，我们接触了各种各样版本的办公软件，而即时全能办公室3.0是我们拿到的第一款同时支持Linux和Windows两大主流操作系统平台的产品。

开发即时全能办公室3.0的即时软件（深圳）有限公司是香港即时科研集团有限公司（Thiz Technology Group Ltd.）下属子公司。香港即时科研集团有限公司已在香港上市，最新主打产品是Thiz Linux 6.0和即时全能办公室3.0。和其它常见办公软件相比，即时全能办公室3.0的价格非常便宜，售价仅189元。该产品提供了2张安装光盘，分别是Linux、Windows版本的安装光盘，而非我们想象中的一套可以跨越平台的软件。


没有完全汉化的安装界面

即时全能办公室3.0的安装界面相当友好，普通用户也可轻松安装，美中不足的是有些地方并没有完全本地化。它主要包括HTML文档、工作表文档、公式、绘图、文本文档、演示文稿和主控文档等7个程序模块。对于一般的办公要求，它足以满足，不过在一些高级功能方面就有所欠缺了（数据库、邮件等）。它的界面相当简单，和其它办公软件相比在易用性方面不处下风，而且各个程序模块之间的界面也基本上是统一的，给用户的使用带来了方便。然而对于单独一个程序模块来说，


即时全能办公室3.0的界面

即时全能办公室3.0比Microsoft Office相应模块的功能就要弱不少，因此拿这两者相比较意义不大，价格和易用性才是即时全能办公室3.0的优势。在使用过程中，我们发现它在一些细节方面的设计不是很完善，比如在启动程序时，系统会提示"……请稍候"等。稳定性也不是很理想，一些程序模块有时无法正常运行。

由于微软在办公软件方面的权威地位，大多数用户使用Microsoft Office办公，因此其它办公软件对Office文档的兼容性是衡量该办公软件性能的重要标准。我们使用Microsoft Office 2000制作了一些文档来测试即时全能办公室3.0的兼容性，这些文档包括普通文本、图文混排、表文混排、幻灯片、引用电子表格、模板等。在测试中发现它的兼容性并不理想，版式错位、格式丢失的情况相当明显，而一些比较复杂的文档则根本无法打开，在这方面WPS Office、Red Office的表现要好得多。

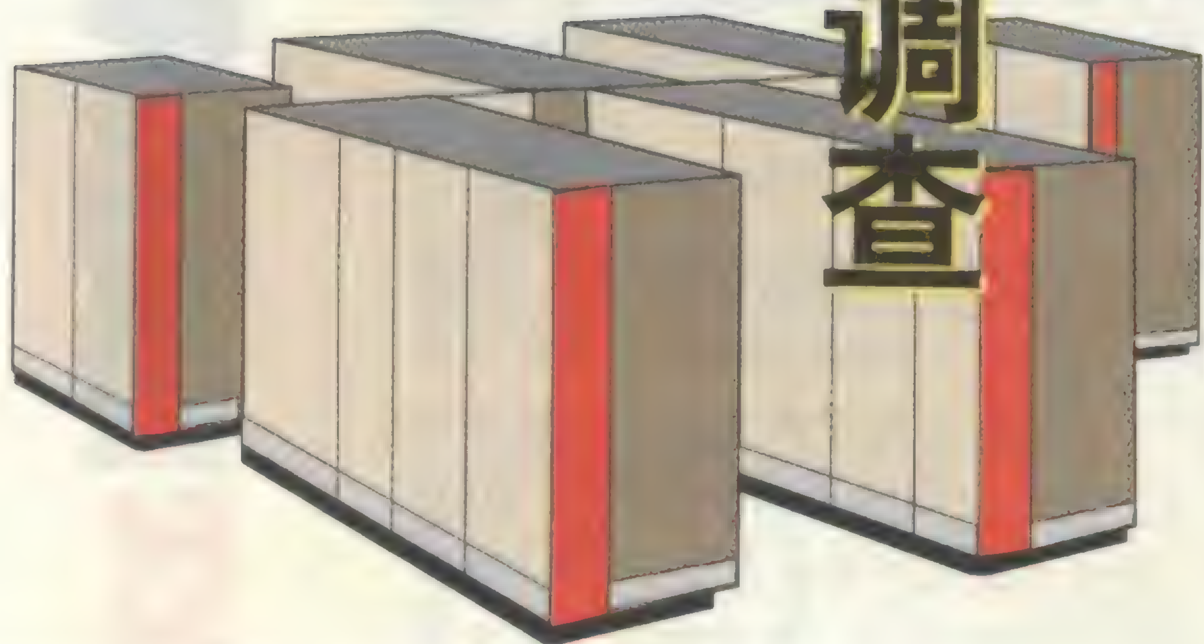
编辑点评

尽管在功能上无法和Microsoft Office相比，但是即时全能办公室3.0拥有低廉的价格和良好的易用性，以及同时兼容Linux和Windows，对用户来说，也不失为一个不错的选择。如果在接下来的版本中即时改进一下兼容性和细节方面的设计，相信即时全能办公室3.0还是很有竞争力的。

沐浴在阳光下

暑期电脑市场调查

本刊记者 司马平安



引子

他身高185cm，体重却只有60kg。在这60公斤中，他的头最少占了20公斤，远远看去像极了中国民间的大头娃娃，据说能长成这般模样的人绝对是个聪明人。从记者对他多年的了解看，他也确属于那类头脑发达、四肢同样发达的人。

记不清是哪一年和他认识的，不过记者还可以清楚地回忆起第一次去他们家时的情景。那一次记者领略了他的书房。

很多文化人都喜欢给自己的书房取名，他也不例外，只是在取名时并没有选择诸如某某斋、某某堂等颇具古风的名字，而是填入了一些新时代的气息。

他的书房叫“硬汉工作室”。

一张白纸，5个大字，字迹虽然潦草，但贴在门上却也带着另一种书卷的味道。推开房门，房间大约10平方米左右，灯光有些昏暗，给人感觉整个房间狭小，凌乱，而一张大床却赫然在目，床上的一半位置堆满了各种各样的盒子，盒子很漂亮，每个都发出五颜六色的光，有的上面印着鬼脸、有的上面印着彩虹，明眼人一看便知道这里面装的是计算机的硬件产品。

第一次走进这间书房，记者不由得悉数了屋内物品，发现除床之外，内里还有大衣柜、床头柜、五斗橱、电风扇、录音机……总之，一个卧室所可能有的，这里都有，而一间书房所应该有的呢？这里甚至连一个最简陋的双层书架也没有。以至于记者瞪大了眼睛，找了半天，好不容易才发现床头柜旁似乎扔着几本硬件杂志。

书呢？

“书在这里。”他指着床上的盒子说，“我的书都存在硬盘里了，攒到今天我已经有2 132GB的硬盘了。其中有一块96年2GB的昆腾硬盘是我专用于存书的。”

“放在老硬盘里，你不觉得有些不方便么？”他没有直接回答记者的问题，而是指着显示器前、电扇旁边的一堆凌乱摆放的硬件说：“这是我的电脑，我想要用什么，就插上什么，所以很方便。”接着，虽然记者还想和他聊聊有关电子图书的问题，可他却把话题引入了他的硬件收藏品和他对计算机改造的爱好中了。

别看他房内的物品摆放混乱，可每当记者要求看看某件传说中的经典硬件时，他总能从那一大堆盒子中准确地抽出，并滔滔不绝地向记者介绍这款产品的特性、优劣以及如何让其发挥自身最大效能的方法等。无数从未听闻的术语和方法把记者带入了另一个世界，虽然有些陌生，但他的讲解却令我对这个领域产生了极大兴趣。由此，我们结成了好友，直到今天。

他是一个不折不扣的硬件发烧友，这一点记者在认识他之前就已经知道了。而如何才能成为一个如他那样专业的用户，记者却是在不断的交往过程中才慢慢领悟。原来，这其中所需要的不仅仅是用金钱来换取，而更多的应该是知识的掌握与运用以及在此基础之上敢于尝试、不断摸索的积累。他是这种脚踏实地，而后可以做出种种奇特行为动作的人，所以在他那硕大的头颅里才蕴含了无数令人钦佩的知识与经验。

他是记者在撰写本期专题前毫不犹豫便确定的第一个被采访者，记者希望可以通过他帮助我们找出许多存在的问题，而同时也希望在解决这些问题的过程里可以将他的部分经验纪录在本文当中。

他姓王，你可以像记者一样称呼他为王大头。



cooper@popsoft.com.cn







一

许多行业根据自身的特点都会在一年中出现淡季与旺季的交替。譬如苗圃，由于火辣辣的太阳会使植物失水过多从而不利于移植，所以它的销售淡季总是发生在每年夏天。电脑的销售似乎正与此相反，暑期虽然炎热，然而学生的长假却使更多人可以有时间研究、选择并购买计算机。根据中关村的销售商介绍，每逢暑期他们的销售额都会比平时增长3倍或更多。然而从每年的价格数据中我们不难发现，销售的增长并没有降低产品的价格，甚至许多产品在暑假期间还会出现一定程度的涨价，商家把这种现象解释为暑期供货不足导致价格上涨，而厂家却总会在这个时间段中推出种种优惠的服务以求得更好的效益，两者间显然存在一定的矛盾。我无意追究这个矛盾的根源，因为有人正躲在角落里悄悄地说：只有笨蛋才会放过这个可以大捞一笔的机会呢！

也许对任何市场而言，其中都会存在着种种合理或不合理的现象，但无论何种现象都是发生在买卖双方的利益对撞当中，我们所要表现的是如何使双方的利益都可以得到合理的保障。作为消费者，如果你打算在这个夏天购买电脑，那么你首先应该注意的是自己在购买前的心态，因为计算机和一般的产品不同，它具有很高的科技含量以及相对快速的淘汰危险，这就要求你在购买前必须抱有一种务实的态度，从自己的需要和实际情况出发，并多方了解有关的市场行情，只有这样你才有可能买到一台令自己满意的计算机。

你打算买一台电脑了么？如果这是你第一次购买电脑，记者建议你购买一台兼容机。虽然相较之下品牌机比兼容机具有更大的服务空间，但由于电脑既不同于屋内的摆设，也不同于电视、冰箱等家用电器，它需要在使用的过程中不断学习，因此每次购买的过程、DIY的过程都会成为你了解有关电脑知识的好机会。很多人只是亲身经历了一次组装计算机的过程便已经掌握了其中大部分的知识，并学会简单地更换硬件的方法，为以后升级硬件或DIY新机器打下了良好的基础。

谈到这里，记者不由得想起了2001年末，当记者采访世界著名硬件网站Tomshardware的创始人汤姆时，他所表述的对DIY的理解，他说："其实DIY的真正意义并不在于最终的动手过程，而是在人们决定动手前所主动作出的一切准备，包括知识的学习、产品的对比及数据分析等很多方面……"

对于这一见解，大头是持双手赞成的，只是在此基础上，他根据我国的情况又加上了一句："这其中还包括一个和奸商斗争的过程。"

二

为了证实他的说法，记者采访了大量初次购买电脑的用户，其中的确有不少人在这个本应是快乐的DIY过程中被某些奸商搞得一头雾水，浑然不知其中滋味了。

其中，小余的例子最具代表性。

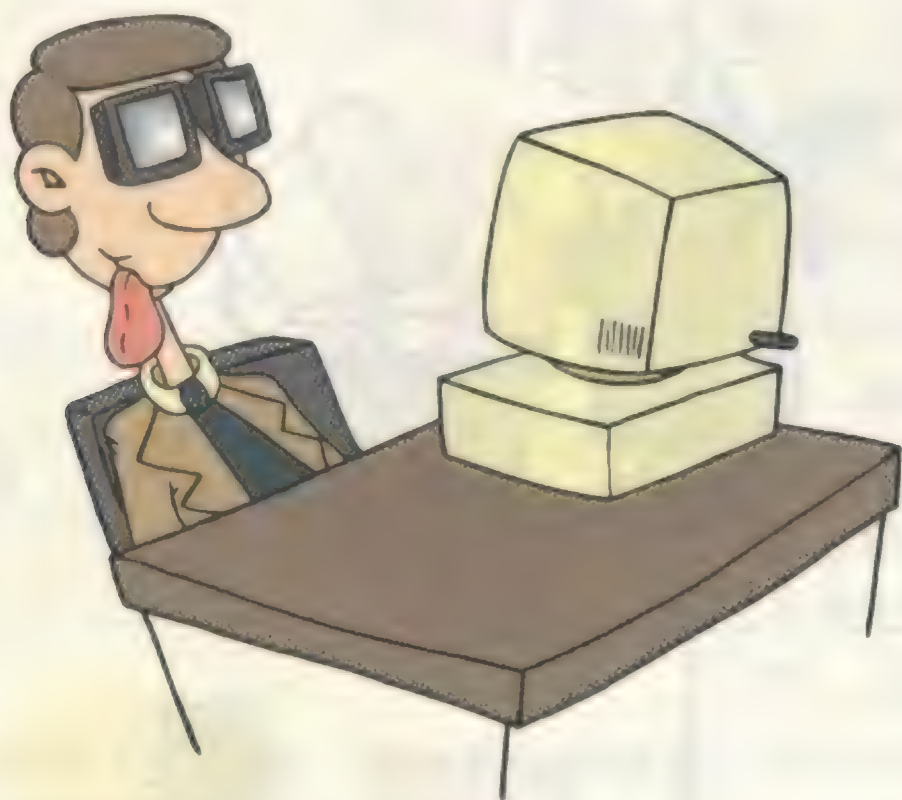
年初，小余终于购买了自己的第一台电脑。和很多人一样，他在装机之前阅读了大量的电脑类报刊杂志，并从其中分析出了符合自己需求的配置。紧接着，他便拿着自己写好的配置单愉快地走入了中关村某著名电脑城。

别看这几年来中关村的变化不小，马路宽了、楼高了、整个规划也更合理了，可走进电脑城中感觉还是和过去一样，好像一个大杂货铺，挤来挤去全都是人。人头攒动的场面令小余虽手握配置单却根本不知该如何买起，只好随着人流走来走去。直到走上三楼才发觉原来这里才是DIY的市场。

一个聪明的伙计见到小余手中握着纸，马上便说："小伙子，需要点什么，让我先看看你写的配置，争取能给你一个最低价……"就这样，小余被留在了这家柜台前。原以为已经写好了配置用不了多久便可以买回电脑，没想到仅交涉就用去了一个多小时的时间，自己所写的配置也被伙计以种种理由改得面目全非，等交钱时一合算，发现价格比自己计划中的还要高出几百元钱。没办法，既然伙计说这样装兼容性更好，那就这样开始吧……

安装地点在这家电脑城楼上的一个小房间内，屋内除了有安装的伙计，还有几位正在销售盗版盘的人，由于小余是在这里购买的电脑，因此通过伙计的关系，还免费获得了几张盗版软件。等到电脑完全装好，已经是晚上了。伙计热情地送小余下楼，并主动为他叫了一辆出租车送他离开。

电脑终于搬到家了，没想到无尽的烦恼却由此而来。头几个



暑期装机配置之入门级	
CPU P4赛杨 1.7G	670元
主板 精英 L4IBMGL2	685元
内存 HY 256 DDR	345元
硬盘 希捷酷鱼IV40G	570元
显卡 主板集成	0
声卡 主板集成	0
软驱 SONY1.44	95元
机箱 世纪之星711	290元
音箱 润宝轻骑兵M1	140元
光驱 台电16XDVD	395元
显示器 三星753DF	1450元
键盘、鼠标 BenQ双子星套装	90元
合计 4730元	

晚上，小余每夜都兴奋地坐在电脑前，一会儿上网，一会儿游戏，直至深夜。忽然有一天，放学归来，急忙开机，没想到电脑竟不亮了。关电源、卸内存，自己几乎将机器重装了一遍，可电脑的屏幕仍旧是黑乎乎的一片，每次开机时，主板上还发出嘀滴的怪声。没办法只好打电话向朋友求救。朋友是个行家，知道主板的声音可以帮助确定问题所在，因此他只听了几次便告诉小余："可能是显卡的问题，估计要换。"

经过了漫长的等待，周末终于来了，小余抱着电脑，打车直奔电脑城。那个伙计似乎还认识小余，只是态度已不像先前那样热情，并不断询问小余在使用过程中都有过哪些"不合理"的行为，小雨没敢说自己曾经拆卸过某些硬件，因而最终他们还是答应了给小余修理。两个小时后，小余的电脑终于又能亮了。可当小余询问是哪里出问题时，他们却说："可能是由于路上颠簸，有些硬件松动了。"

回家后，小余遵照伙计的"忠告"，小心翼翼地使用着电脑。直到三月，当小余在看过本刊3.15的特别报道之后，才恍然大悟，原来他所购买的显卡是假货。愤怒之余他把自己的故事详细地写给了记者，并写下了这样的字眼："早就听说买电脑难，没想到竟是这个样子，我以后再也不买什么兼容机了。"记者在回信中提醒他应该找商家要求索赔，然而在购买之初，由于小余接受了商家所提出的不开发票可便宜200元钱的条件，因此此时的小余已不再是当时商家眼中的"上帝"了。

像这样的事件，在大头的眼里看来好像已经见怪不怪了。用他自己的话说，他也是吃过亏的人。另外由于他有收集硬件的爱好，因此他可以坦然地说："这就好像收集古钱币的人，哪一个不是从无数次购买假币的过程中逐渐摸索经验……"虽然有着这样的论调，但记者从他身上还是看到了不少变化。原本他是一个很喜欢帮朋友装机器的人，特别是喜欢给那些有钱的朋友装，因为每次帮助别人，他都可以首先尝试新出品的硬件，但从去年年底开始他不再帮任何朋友装计算机了，至多只是帮朋友写一张配置单，并要求朋友一定要按照上面写的买。记者向他询问改变的原因，他笑着说："我实在受不了某些人的胡说八道，以及经常喷在我脸上的口水了……"

其实他的改变还有另一个原因，因为他清楚地知道：收藏与使用绝对是两个完全不同的概念。一个人完全可以充满热情的守护一件一文不值的"宝物"，只要他永远不知道那是赝品，他就会永远快乐着，但一个人却不可能永远使用一件假货，因为假货本身通常都不会给这个人长期使用的机会。

对电脑产品尤其如此。

暑期装机配置之家用级	
CPU P4 1.6GA	1170元
主板 升技BD7 不带RAID	900元
内存 Kingston256 DDR	390元
硬盘 希捷酷鱼IV60G	660元
显卡 七彩虹 镭风7500	730元
声卡 创新SB Audigy Value	750元
软驱 SONY1.44	95元
机箱 世纪之星330	330元
音箱 创新Inspire5.1	1050元
光驱 SONY 16XDVD	450元
显示器 NESO FD770A	1499元
键盘、鼠标 BenQ绝代双娇套装	160元
合计 8184元	





为了让更多消费者可以在这个夏天购买电脑时远离假货，本刊驻全国各地的信息员全面展开了一项调查，调查内容包括近期硬件产品的销售热点及各地硬件产品可能出现假货的具体情况等。几天的调查工作结束后，记者对所有报告作出了汇总，并就其中的热点问题与大头一起走入了中关村，实地考察了种种假货存在的普遍性与真实性。以下为我们调查之后的结果：

1.CPU

目前Intel公司的P4赛扬1.7GHz与AMD公司的AMD Athlon XP1800+两款产品以其较低的价格占据CPU市场的大部分份额，其中赛扬的假货相对较少，而Athlon XP则存在较多假货。据内部人士透露，目前的Athlon XP中有不少是经四川绵阳地区的地下工厂重新处理过的，一般为早期的1.2GHz产品超频而成，由于经过打磨后印上了AMD的编号，因而几乎可以乱真。通过细致的观察与比较，大头发现其中比较明显的区别竟然在包装上，打开包装盒，如果你看到CPU和风扇的透明塑料盒已经被打开，则多为假货。另外，还有一些是来自韩国的水货，拆开包装盒，完全撕开，便会发现里面有非常小的韩文出现。

其实通过打磨制造假货的方法，是某些不法分子最常使用的手段之一。通过大头的介绍，我们了解到，打磨的意义主要有两点，一是可以磨掉表面的字迹以印上新的编号；二是由于CPU芯片外一般有两层，最外面的一层通常为镍涂层，而金属内部为实心的铜。厂家之所以在生产时要在铜的外层再覆上一层导热性能并不好的镍，主要是因为铜较易被氧化，所以需要镍来防止其氧化而生锈。而打磨掉镍涂层可以使CPU有更好的导热性，这对于超频后发热量过高的CPU自然极有好处。

通常我们可以从CPU芯片的光泽上区分假货，一般来说未打磨的CPU其表面应该散发银光，而打磨过的会透出暗红的颜色（主要是露出了铜的缘故）。因此你在购买时最好能做到货比三家，多留意其中细微的区别。

2.内存

暑期内存的价格继续上扬，7月更是出现了暴涨20%的高峰。各家厂商的销量基本持平，“现代”内存的销量稍好一些。只是几天前有报道称目前现代内存80%都是假货，经过记者的调查发现该内存确实存在假货，但比例绝没有高到80%的程度。据内部人士透露，现代内存出现大量假货主要是由于今年年初内存价格呈疯涨之势，而内存颗粒的售价涨幅相对缓慢，因此某些商家觉得卖假货有利可图，便又一次开始了制造假内存的行当。

假内存与真内存从外观上看区别并不大，用以往的方法，譬如用手指搓内存颗粒上的字迹会出现模糊等现象，已不再适用于新出现的假货。不过真假终归有别，通过比较我们发现这批假内存的特征是在内存下角没有激光蚀刻、凹下去的数字和大写字母编号。

3.主板

也许由于主板的生产成本较高，出现假货的几率相对较少，只是某些售价较高的主板总是会存在一些假货，以Intel原厂的CA810E主板为例，这段时间就出现了不少假货，只是制作手法相对拙劣，不但在外包上很有创意地加了一个Intel Product的标签（正品无此标签）。还在BIOS设置中放弃了Intel独特的程序而采用了Award BIOS。

其它主板也有假货，譬如技嘉、精英等，我们都发现了假货。但鉴别方法大同小异，主要是观察主板的并口、串口、音频接口处，根据PC'99规范，这些部分应该分别由粉红、蓝、绿构成，而假货一般统一为黑色。另外，通过上面的电容我们还可发现，假货通常都采用暗黑色的劣质电容。

4.硬盘

硬盘的假货在近期也很常见，但识别方法较复杂，主要是通过不同厂家所制定的不同编号识别。由于各厂所采用的标号系统都不同，此处就不作详细描述了。需要的读者可到大众软件网查询相关资料。

另外，随着USB接口技术的进步，很多人都会选择购买一块USB移动硬盘。其实这种硬盘可以通过购买普通硬盘与转接盒自己制作。因此便有奸商把销售的移动硬盘盒套上2手硬盘，以次充好。用户购买时只需打开盒子便可看出新旧的差异。当然，如果你愿意自己制作，不但可防止受骗，价格也会便宜一些。制作的过程很简单，只需接线、盖盒两步而已。

以上的4个部分可谓计算机的核心，其它一些产品譬如显卡、声卡等，由于品牌过多，在此不作赘述。总结以上种种方法，不过都是在购买时所可能采用的鉴别方法。其实，更为准确的鉴别过程应该在购机之后的几天内，一旦发现你的机器常常出现不明原因的死机、滞顿、甚至驱动程序安装困难等现象，你首先要做的就是找一款最新的测试软件来帮助你辨别硬件的真伪。当然，你一定要记得留好发票，千万不要以为销售商在销售时往某些硬件上贴上了小标签就足以证明该硬件是出自他手，发票才是你得以利用法律保护自己的真正武器。

四

有关销售人员在销售过程中所采用的种种方法，也是记者与大头本次调查过程中的重点。以前曾经有人总结出了奸商骗钱的十大秘籍，其中包括：骗取信任、抬高价格、随机应变、借刀杀人、以假乱真、连环双击、文字游戏、偷梁换柱、欲擒故纵、出尔反尔。

这其中的某些条目在记者看来并不客观，因为对任何销售者而言，如何吸引更多的顾客购买产品，是其生存的根本，这条规律从“商人”这个词汇诞生的第一天起便已经开始生效。因此我们只能说，在电脑这个新兴行业里，在高科技笼罩的光环下，硬件市场中的商家更容易伪装自己，他们所采用的各种引诱方法不过都是在欺负你的无知而已。譬如你根本不懂英文，那么就可能会有某些商人指着“Made in China”的字样对你说，这件产品来自于科技发达的美国。因此，只有努力提高自己的知识水平，才是拒绝诱惑、避免受骗的不二法门。

暑期装机配置之玩家级	
CPU AMD Athlon XP1900+	1070元
风扇 九州风神AE-085+	90元
主板 捷波屠龙XP+(J-868AS)	780元
内存 三星DDR 512MB	620元
硬盘 希捷酷鱼IV 80G	820元
显卡 耕升钛级4200	1180元
显示器 三星757DF	2850元
光驱 台电冠军版 II 16X DVD	420元
软驱 SONY 1.44	95元
声卡 创新 SB Audigy 5.1	950元
机箱 不需要	0
音箱 漫步者S-5.1	1580元
键盘 明基52M	120元
鼠标 罗技动感旋貂	310元
合计 10885元	

五

当全部调查工作结束后，我和大头不禁反思，为什么总会有种种不良的现象出现在这个市场当中呢？是利益过于强大，还是这些商人的本质便是恶劣的呢？答案是否定的。以下记者摘录了一名学生的真实文字，从其中我们不难看出奸商其实也不总都是那么“奸”的。

我是一个学生，业余时间在电脑市场打工。由于时间原因，本人一直都只扮演临时工的角色，但不固定的兼职又让我有机会和不同公司的老板打交道，从中我也了解到了一些普通消费者看不到的东西。在此我将我的观点阐述一下，希望能让大家增长些经验。

虽然中国的电脑市场从起步到现在已经很多年了，但电脑商家尤其是兼容机商家大部分还处于小作坊式的销售模式，就是低投入低效益，数量又非常多，竞争惨烈无比，利润并不可观。正因如此，真正在电脑硬件技术方面怀有一技之长的高手，一般是不屑于到电脑卖场工作的。在卖场的老板其实多为非电脑专业人员，白手起家且又以中途改行者居多，技术实力及鉴别能力可想而知，每个小商家往往只有一两个技术员管理产品进货质量，这就失去了稳定的监督条件。再说，和我打过交道的技术员，有很多鉴别能力还不如我。这样说，其实假货存在于市场之中，未必只是商家的错，很多时候商家也是另一个受害者，在被曝光后还得承担退赔等责任。当然我也不是在为商家说好话，也有不少商家确实钻空子蒙骗顾客，不过数量微小可以忽略。因此很多消费者一旦发现商品有质量问题，就把卖电脑给自己的那个商家骂得狗血淋头，其实这都是太冲动的表现，详细地解释，这样做有两个错误：

1.质量问题？

我帮同学买过很多次电脑，自然也遇到过很多故障要我解决（帮朋友买电脑真是吃力不讨好啊，买了还得“维护”，赔了精力还没报酬，真是可怜）。其中有很多“质量问题”让我苦不堪言，学校的供电条件很差，有时候常发生多次且不定时的瞬间断电的情况，懂电器的人都该知道这对电脑的影响是最恶劣的，电脑配件受电源不稳的影响比较敏感，再说，那些同学大概是想电脑反正在保
期内，电源极其不稳定，哪怕是老是闪机也照开
误……终于有一天，一块主板报销了（这可只是我帮
装的无数主板中唯一出问题的），这下麻烦可大得不
了，我那同学整天就朝我嚷嚷：“你（你认识的
家）！！！是不是卖歪货给我？？？”表面上很平静
不过他心里到底怎么想就难说了。头天还笑嘻嘻问我
题，第二天就用这话“批评”了我一天，唉！算了，
竟他是一点硬件不懂的人，连主板坏都认为是像电视
爆炸一样稀罕的事，因为他心里压根没有零件会坏的
念，除非是歪货（这也是很多消费者的观念）。我也
有忍了。为了快点逃离苦海，我硬是逃课帮他换了新
子，本以为相安无事了，哪知那家伙从此整天对我“
恨在心”，总认为我打工的商家欺负了他，我没尽够
务。这真让我欲哭无泪，买、换又累又花时间，还落
个不好的形象……难道正品就绝对不会出问题吗？这
绝不可能的，就算最名牌的产品，无论各行各业，也
有小比例的瑕疵品流入市场，何况还有操作不当等人
因素。电脑一出现故障就条件反射地质疑商家，是不
定正确的。

2.被冤枉的人

现在每一样电脑零件进入用户家中，实际上经
了很多环节的。大体上说是“厂家——商家——用户”
没错，可中间一环远不是那么简单。一件产品往往要
过三至四次商家转手才能进入用户家中。商家有一级
销和二级分销，一级分销往往不零售，以地区划分业
范围；二级分销也只有寥寥几家，最终零售商家的产
往往都是找二级分销进的，进货过程往往时间紧迫，
为本钱少，都是按需进货，一般来说谁都不敢存货。
此鉴别过程往往被商家自己所忽视，而商家并不想卖

冒产品给用户，毕竟在激烈的竞争中，谁都希望能有个好名声。商品一旦出现真正的质量问题，这些最终零售商都是找二级分销商处理，态度一般都很好的，而且他们自己对假货什么的也往往真的并不知情。因此消费者认为自己被坑后，切莫立刻怒气冲冲找商家评理，完全可以心平气和地同“另一位受害者”共同处理问题。毕竟商家也是人，而且是并不很专业的人。消费者没有必要“高估”商家的技术实力，不要以为商家心里什么都懂。

3.他们的利润

电脑销售行业也算得上是技术含量较高的行业了。理论上说，技术含量高的行业利润也相应较高。但电脑市场经过这些年小作坊式经营发展，逐渐走入了怪圈。由于商户数量供过于求，导致价格的极不稳定，利润下降是所有商家面临的问题。1996年三位大学生合资创办一家电脑销售公司，半年只卖出了一台电脑，居然没有亏本，现在看来已经是“天方夜谭”。

仅拿成都地区的电脑市场分析，1997年只有两个集中的电脑城和数百家业主，到了2001年已经发展到6个电脑城，业主数量已经达到几千。而消费者的增长速度要远低于商家增长速度。现在很多商家都是惨淡经营。再说，电脑市场价格透明化日益加重，权威媒体对报价的介绍又较苛刻，地区性因素往往被忽略。一级分销商和二级分销商的利润还是可观的，但和消费者打交道的最终零售商的利润实在少得可怜，有时一台电脑只有一两百元的利润。对于这种情况，消费者又分为了两类，一类是外行，比如一些长辈，他们买电脑时甚至问我：“你们卖一台电脑有没有40%的利润啊？”简直让我连语言都没有了。告诉他们电脑的利润还不到5%，我想他们不可能相信。还有一类属于资深玩家，他们对价格的了解非常清楚，而且对商家的要求极其严苛，在他们眼里，赚了钱好象就是不对的。可这些人也该想想，什么行业可以不赚钱？摊位费、维修成本、技术人员的饭钱，这些难道和消费者无关？电脑恰恰又不是买了就完了的东西，因为电脑销售的服务比重非常大，买电脑的人都有工作，挣的钱可以买电脑。卖电脑的人是几乎只靠卖电脑挣钱，利润也不应该太低啊。想想彩电的利润多大？（长虹彩电几年来降几千，比电脑还快些）正因为电脑商家太多，价格逐渐透明化，才会有很多人能了解到商家的大致利润。可这种“曝光”并不意味着商家的利润就该成为人人喊打的东西啊。大家可以想想自己挣钱的方式，如果自己的工资都被人家称为不正当收入，你心里怎么想？何况商家的工资就是利润。也许有人遇到有时候音箱可能是有100%的利润，但整台机器呢？说不定CPU、内存等方面商家就低于了成本销售。我认为从某种角度说，正因为有的人心里不准商家赚钱，就又“逼”出了一些真正的奸商。

有多少消费者能遇到过下面这种情况并且这样处理的？

商家：“我卖你这台机子要赚300元，你买吗？”

顾客：“300元，你们这有三个人，平均每人才得100，还要交房租什么的，而且几天也未必卖一台，我愿意买，你们只要保证质量……”

遗憾的是，很多人去计较商家某件配件赚了几十又怎么怎么，结果很多商家通过正当途径不能生存，只有以次充好并避开价格透明的产品，这样商家的利润也许反倒还不止300元这么点了。

也许这篇东西看似有些袒护商家了，可我只是想换个角度和大家讨论问题，有时候只想着一方面会造成意识上的差错的。我也曾经深受奸商所害，然后一步步走了过来。对于奸商我也是恨之入骨，可任何坏人坏事都有其形成的原因，治病要治本治源，光给一些病人吃药是无法抑制传染病的。光枪毙一两个罪犯也是不能制约犯罪行为的。作为消费者，只有擦亮眼睛，毕竟这可是做人自我保护的基本准则啊！要不怎么古人说“防人之心不可无”呢？自己多注意些，麻烦也少些。

真正的所谓的“奸商”并不多，很多的清白商人也被错误地冠以“奸商”名义实在是情有可原。最主要的原因是市场没有根本地改变这种小作坊式的管理，导致商家的技术实力良莠不齐。再加上电脑配件本身的脆弱性和消费者的任性，甚至某些传言和炒作的盛行，造成了现在这种“奸商遍地”的局面。

也许是这位同学曾经在市场中打工的经历促使他写出了这篇看似“保护奸商”的文章，但如果我们深入地看待这篇文章，他其实还反映出了存在于我们很多人身上的某种问题，那就是相互之间的信任危机。我们常说夫妻之间首要的是信任，朋友之间首要的是信任，那么买卖双方之间呢？离开了必要的、合理的信任，只会导致这个市场走入更危险的境地。

我们知道，一块CPU里90%以上的成分都是沙子，但我们并不会以此去探究CPU的价格是否合理，这是因为我们在购买时都完全相信它其中的技术含量足以使它具有如此的价值。但每当我们提到电脑硬件产品的销售者时，我们总会在还没有付款之初便已戴上了一副充满怀疑的有色眼镜。这是中国计算机销售业中的一种悲哀，因为已不知是从何时起，奸商的帽子便已扣在了所有计算机销售人员的头顶上，而目前在这样的市场中我们甚至无法找出一杆合理、合法的公平秤以为其身正名。

暑期装机配置之网吧版	
CPU AMD Duron（Morgan）1G	345元
主板 精英 K7VZA	450元
内存 HY 256 DDR	345元
硬盘 希捷酷鱼IV40G	570元
显卡 盈通剑龙G6200 32M DDR	400元
声卡 主板集成	0
机箱 银河普通	160元
音箱 普通耳机	15元
显示器 爱国者788FD	1499元
键盘、鼠标 BenQ双子星套装	90元
合计 3874元	



尾声


保安阻止了记者拍照

我曾经把这种改变信任危机的希望寄托在了商场的身上，希望某些商场可以规范自身，约束自身，从而建立起一定的品牌效应，建立起一所硬件市场中的“信得过单位”。但对中关村海龙大厦的采访却使记者感到了无奈。在那里记者发现了一款可能为假货的硬件，正准备拍照，没想到销售人员立刻给管理办公室打了电话，随后便有几位保安冲过来，抢夺记者手中的照相机，并把记者请到了5楼的管理处。在这里，记者表明了身份并要求采访该商厦的有关负责人，但接待人员却以“没有介绍信”、“主要负责人出外商户培训，无法接受采访”等理由拒绝了采访，并向记者郑重申明：海龙大厦没有假货，不要轻信谣言，不许私自采访，不许拍照，请迅速离开……随后记者在保安的注视下被“礼”送出境。



透过车窗看海龙

这间大厦里究竟有没有假货，由于缺乏证据记者不能确定，但在这个市场中，记者却见到了大量的散包产品，一般这些产品的销售价格会比盒装产品低200元左右。究竟这些散包产品来自何处呢？就此问题，记者采访了Intel公司的有关负责人，该负责人明确指出：Intel公司从未在中国零售市场投放过散装的产品，也就是说所有的散装CPU都是从非正常渠道流入市场的，至少应属于水货的范畴。另外，没有包装的产品也使得厂家为防伪所做的大部分努力都化为了泡影。Intel公司的负责人还指出，对于盒装的正品，用户可以享受三年的质保服务，但对于散装的产品由于未经正常渠道，所以也无法得到任何的保障或维修服务，当然对于那些销售者而言，他们也不可能也没有能力自己完成CPU的修理工作。


只有锦旗的管理办公室

离开的时候，大头透过记者的车窗远远地照了一张海龙大厦的全貌，当时的气氛有些沉闷。失意的记者只能苦笑着拍了拍他那聪明硕大的头顶，淡淡地说了一句：“希望计算机销售市场这块大头，也能和你的这里一样多装些有用的东西……”

媒体文摘



我认为这种模式乃是同一种新兴科技关联的功能失调行为，很有研究的价值。我从同事、朋友和媒体种寻求论据。作为一个理性的临床行为学家，我时常用要对赌徒、酗酒的人和患有强迫性神经紊乱的病人进行治疗，同时也观察病患因安慰性精神药物而产生的情绪变化。我可以肯定，电脑的过度使用或使用不当，都会导致明显的失调症。这种行为常被称做网络成瘾、网络病态使用、网络使用不当或干脆就是某种失调病征。邵顿在她的《电脑成瘾》一书种第一次使用电脑成瘾这个字眼来形容它。在参考了有关酗酒中毒、赌博和其他成瘾性行为文献后，邵顿发现电脑成瘾常发生在电脑软件和硬件的开发人员中，这些人全心工作，而完全忽略了亲朋好友的存在。

——马瑞萨·海区特·奥扎克博士《心理学时报》



就在WorldCom执行总裁约翰·西格摩尔将美国历史上最大的会计欺诈丑闻揭露出来后，他的内部备忘录就通过电子邮件发送到了行业内每一个人的手上。喜达屋国际酒店度假村集团的调查表示，82%的执行总裁都承认在高尔夫球比赛里作过弊。人们互相憎恶，“我们就象是卷入了水门事件，到处都能蹦出一个尼克松来。”已破产的查林吉·格雷与克里斯莫斯公司前任总裁约翰·查林吉这样评价说。行政人员对执行总裁们的好意一律拒绝，生怕帐目再一次被他们玩弄于股掌之中——即便是最清白的商号想要查查帐都不行。

——丹尼尔·卡迪莱克“电信巨人的陨落”，《时代周刊》



深入兼容



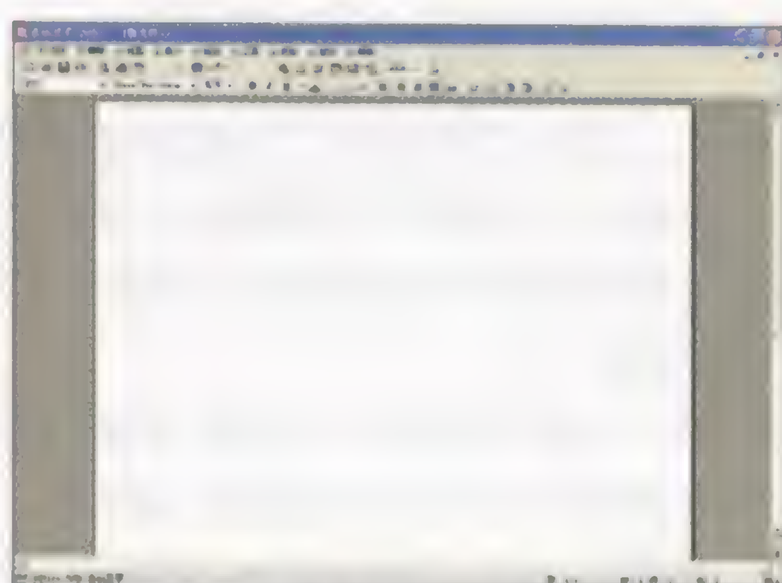
iCat

WPS Office 2002兼容性能专题测试

自从金山在去年底的政府采购中中标以来，连续获得了大量的政府机构订单，极大地刺激了公司的发展，金山不但专门推出政府专用版的WPS Office，还成立了专门为政府服务的机构。另一方面，WPS后续版本的研发工作也得到了极大的促进，仅仅一年左右的时间WPS Office 2002就已经发布了，其实一直针对中国人使用特点及习惯设计开发的WPS在功能上是颇受国内用户青睐的，之所以没能“一统河山”，主要是因为后其而入的Microsoft Office几乎树立了文件格式的标准，如果不能很好地和它兼容，那么原有资料的利用以及文件的交换都会成为大问题。这也是普通消费者总在迟疑的最主要原因。所以这次晶合实验室抢先对新出炉的WPS Office 2002进行了全面的文件兼容性测试。



光盘自启动



金山文字2002主界面



金山表格2002主界面

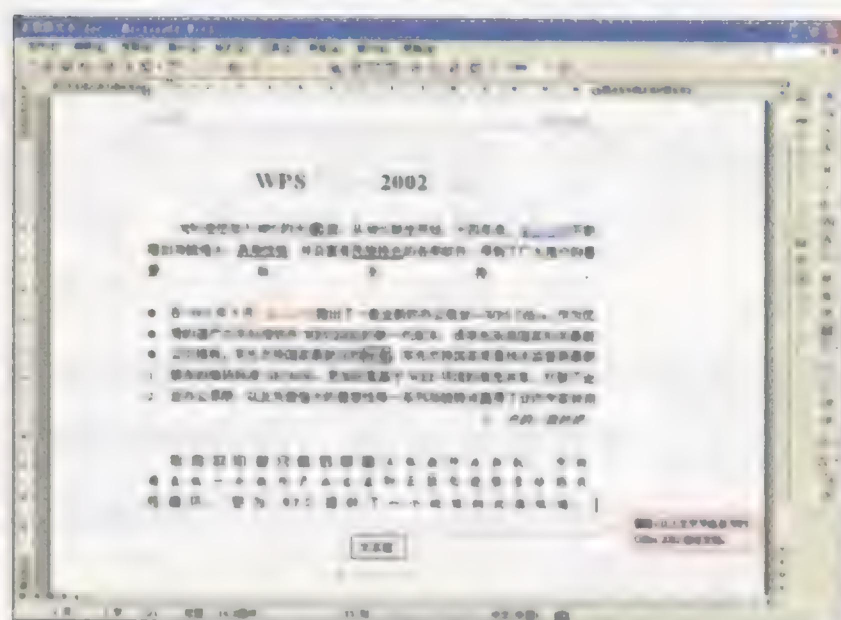
在这次测试中，对于每种类型的文件，在制作时都只加入了最常见并且最有用的元素类型，并没有涉及高端应用，这样做主要是为普通用户考虑。如果真要进行完全比较，恐怕一本杂志也写不完，再说越往高端走，恐怕兼容性越差，对实际应用就失去了指导作用。

测试安排：在测试开始之前，先用WPS Office 2002的三大组件及Microsoft Office XP中的相应组件尽量做出一模一样的文档（有些限于二者功能上的不同，很难做到真正的一模一样），然后再分别以Microsoft Office XP的文件格式存盘，最后互相打开对应组件保存的文件，并分别与原始编排效果进行对比，找出没有正确还原的部分加以分析，希望以此方式使读者朋友可较深入地了解这两大办公套件的兼容情况。这种做法虽然足够具体和直观，但由于无法穷举，所以不可避免地会有一定的片面性，请阅读时注意充分考虑这一点。

把金山文字2002、金山表格2002和金山演示2002的文档中最常见的元素及效果进行归纳，然后一一把它们加入Microsoft Office的相应文档中，再用WPS Office 2002打开，以观察它们的还原效果如何，最后再分别制作一份复杂文档，即尽可能地把所有元素和效果做在一份相应的文档中。

文字处理

（一）用金山文字2002打开Microsoft Word 2002制作的“DOC”文档。



用Word制作的普通文本原貌DOC文档

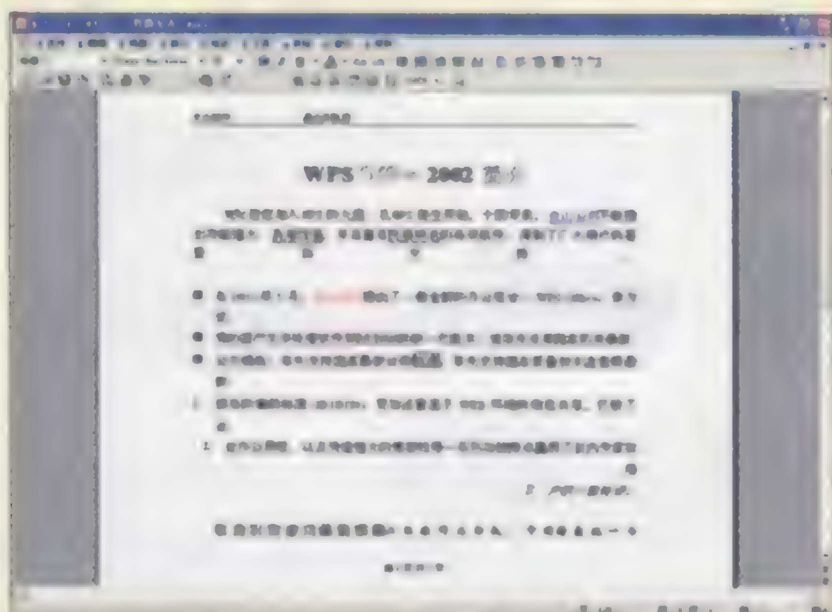
1.普通文档（只包含文字）

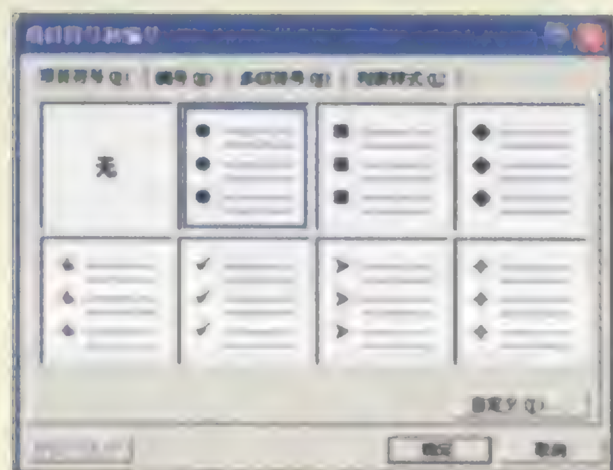
文档中虽然只有文字，但还原的效果并没有想象中那么理想，自定义的纸张幅面、页边距及页眉页脚都被保留了下来，只是页眉上部分文字偏离了位置。接下来看正文，一路上大错没有，小错不少：

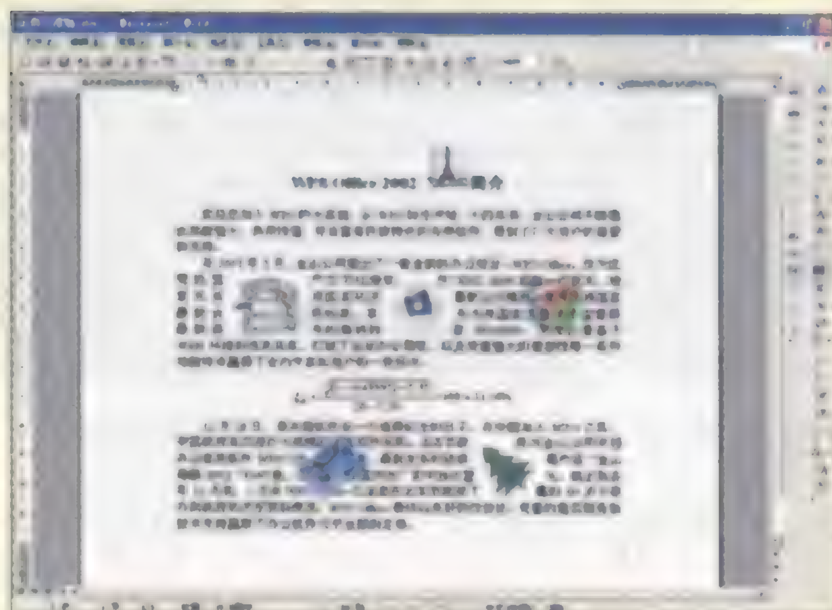
a.带圈的“家”字不见了，金山文字2002本身不具备这个“划圈”功能，所以没有圈不能算是兼容不好，但连“家”字都没有了，就不对了。

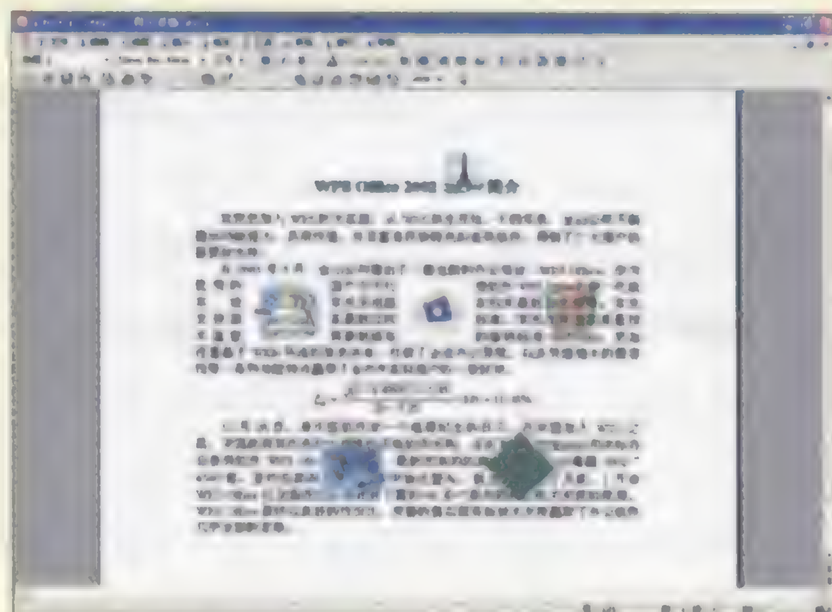
b.“民族特色”的双下划线变成了单下划线，不过这一点基本可以原谅，因为金山文字2002中没有这种下划线。

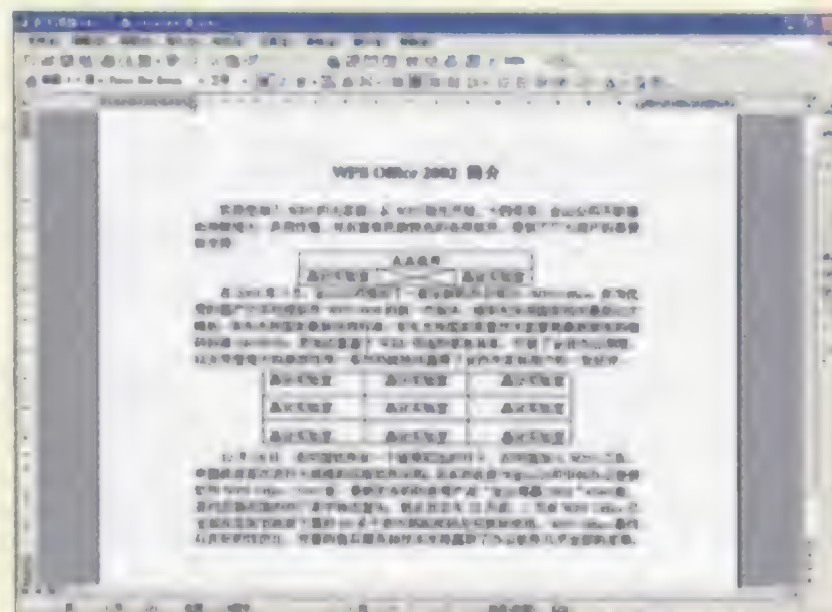
c.第二段中圆形的项目符号变成了方形，虽然金山文字2002中有圆形项


用WPS打开由Word制作的普通文本DOC文档


Microsoft Word 2002的"项目符号和编号"


用Word制作的图文混编原貌DOC文档


用WPS打开由Word制作的图文混编DOC文档


用Word制作的表文混编原貌DOC文档

目符号，但方形项目符号在设置列表中的位置恰好与Microsoft Word 2002中圆形项目符号的位置一样，估计错误就是因此而产生的。

d.第二段给人的第一印象有点一塌糊涂，其实只是因为有个别比较长的行中最后一个字被挤到了下一行造成的，因为每行中几乎都不光有中文字符，而且标点也不一样多，事实上每行的长度是不一样的，只不过差别很小，Microsoft Word 2002通过微调使它们看起来一样长，但每种字处理软件调整的方法不尽相同，所以就会产生一定的偏差；另一方面，我们在这一段的每一行末尾都用了"硬回车"，一般来说这不是一个好习惯，我们这么做只是为了测试的需要，读者朋友们输入文字时最好用自动换行，只在每个自然段的结尾处用硬回车，这样即使不需要换办公软件，编辑起来也会减少很多麻烦。

e.最后一段共使用了6种字体，所以程序自动调整字间距的情况要复杂一些，除了换行的位置仍然不太一样外，其它无异。

f.尽管金山文字2002也有批注的功能，但形式不尽相同，可能也是因为这个原因，原有的批注项目在用金山文字2002打开时消失了。

2.图文混编

这个文档中除了有图片的各种布置方式外，还加入了公式，因为编辑完的公式也是以一种类似于图片的形式存在于文档中，所以同样也可利用图片工具栏中的选项进行调整。这篇文档的还原效果比较理想，主要有3个小问题：

a.第二段中央带软盘图案的图片在原文中是含有超级链接的，但用金山文字2002打开时链接却消失了。另外，仔细观察原文会发现该图片左右两侧的"软"字和"件"字，与列中其它字并不在一条垂直线上，而是紧紧地靠在图片两侧，这是因为Microsoft Word 2002有"紧密环绕"的文字布排方式，而金山文字2002没有。

b.文档最下方左侧的图片方向不对，这是因为金山文字2002中没有图像旋转的功能。

c.令人费解的是右侧图片干脆变成了一个绿色的方块，而且文字穿越形环绕的效果也消失了。

3.表文混编

文档中经常会用到表格，我个人认为如果插入Excel表格，会有利于排版，但编辑起来麻烦一些，而插入普通表格则恰好相反。实际生活中我发现愿意插入普通表格的用户似乎更多些。无论是表文混编还是图文混编，主要是考察软件对不同元素的组织和协调能力，这方面一直不是Microsoft Office的强项，但对于我们设计的这个较简单的测试文档而言还是可以胜任的。可金山文字2002对其"解释"的能力显然还不够。

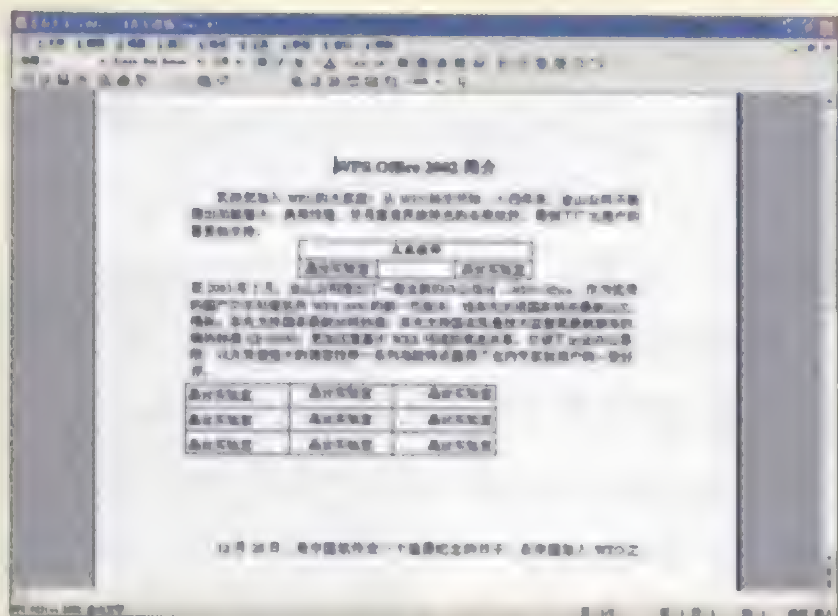
a.文字和表格间的错位较为严重，部分内容已经被挤到了第二页。

b.第一个表中的单元格对角线消失了。

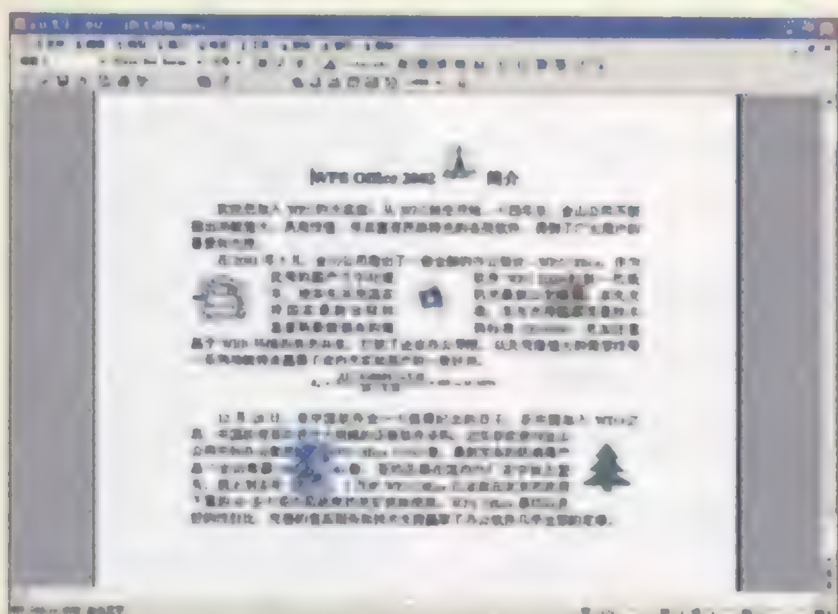
c.第二个表中的9个单元格中的文字分别采用了9种不同的对齐方式，还原无误，但整个表的位置"漂移"比较严重。

4.模板测试

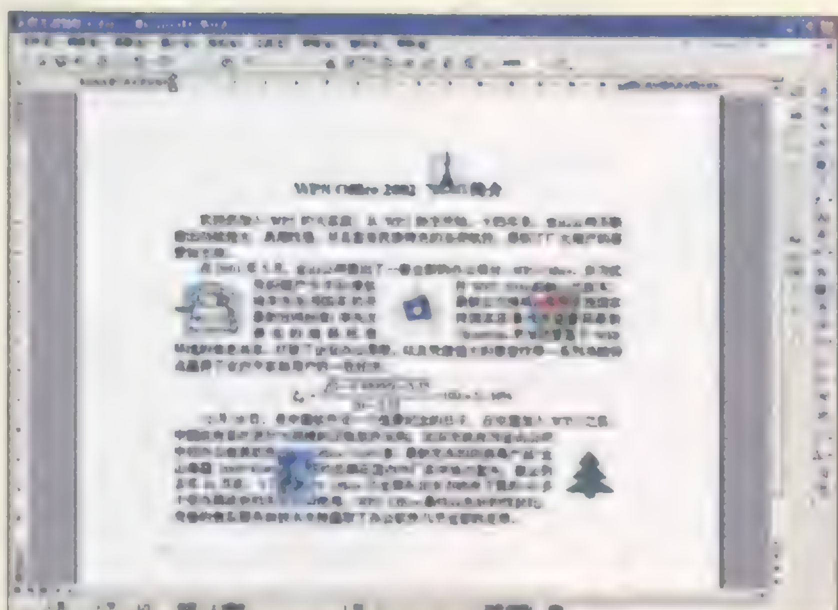
模板制作的水平，能充分体现开发商对用户，特别是初级用户的"关怀"程度。它可以极大程度地简化操作。但由于模板的数量众多，我们不可能一一测试，而且篇幅也不容许我们一一介绍，实际上，也完全没有必要这么做，因为绝大多数模板只是根据用途的不同，预设好文档的格式而已，预设的部分和自己输入的部分在技术上没有本质区别，也是同样的编辑方法。不过有少数模板是不一样的，比如稿纸模板，它是中文编辑中很常用的一个特色功能，而且在技术上与其它模板也有本质区别，所以，我们以稿纸模板为代表，进行测试。



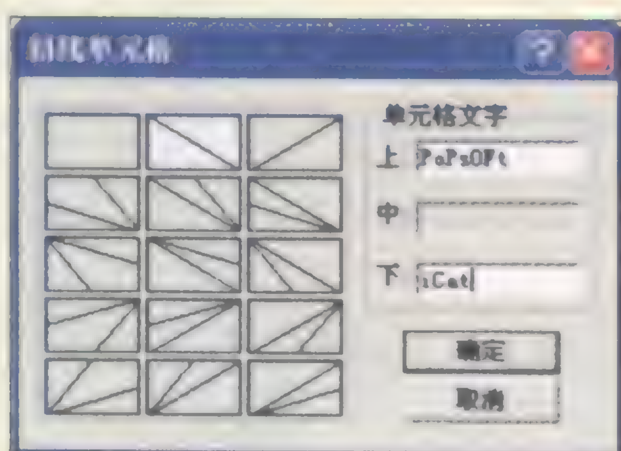
用WPS打开由Word制作的表文混编DOC文档



用WPS制作的图文混编原貌



用Word打开由WPS制作的图文混编DOC文档



金山文字2002中的“斜线单元格”设置

晶合实验室	晶合实验室	晶合实验室
晶合实验室	晶合实验室	晶合实验室
晶合实验室	晶合实验室	晶合实验室

表格原来的对齐方式

晶合实验室	晶合实验室	晶合实验室
晶合实验室	晶合实验室	晶合实验室
晶合实验室	晶合实验室	晶合实验室

表格中的对齐方式都变了

在Microsoft Word 2002中，程序可以根据用户输入的内容自动对齐稿纸的方格，尽管有时这种“智能”并不是很奏效，但通过人工的调整一般还是可以解决的。而稿纸中的方格是“固定”在纸上的，一旦完成设置就不能再移动或修改了。而当金山文字2002打开它时，这个表格却变成了一个“组合对象”，最外面的方框是一个“文本框”，其中的小方格变成了由多个表格嵌套组成的复杂结构，这使得稿纸具备了可编辑性，但同时文字和方格的一一对应关系也面目全非了，而且想通过修改复原几乎是不可能的（能修好也会累死）。其它众多公文、报告、简历、网页的模板我们也进行了简单的测试，没有发现什么严重的问题，大部分小错误也都在前面出现过了，这里不再赘述。

（二）用Microsoft Word 2002打开金山文字2002制作的“DOC”文档

从整体上看，“逆向操作”错误也同样存在，也就是说这一部分测试中的“故障点”与“（一）”部分测试时有很多相同之处，只是表现形式有所不同罢了。而且就连金山文字2002自己打开这些由自己保存的“DOC”文档时故障点也几乎和用Microsoft Word 2002打开时一模一样，这在某种程度上说明了中间层的存在。

1.普通文档

a.页脚依旧表现良好，可是不听话的页眉却总也找不到自己位置。

b.在原文中“家”字只被赋予了阴影效果，可是Microsoft Word 2002又“殷勤”地额外赋予了它“空心”的效果，但这并不是金山文字2002的错，只是Microsoft Word 2002没有更好的办法来表现这个阴影效果，因为Microsoft Word 2002阴影和空心的效果都比金山文字2002简陋得多，即使是二者“捆绑”在一起也好不到哪里去。

c.第二段中被加了浅灰色底纹的“WPS 2000”字样，在Microsoft Word 2002中变成了一片漆黑。

d.批注消失了，原因仍然是二者的批注形式不一样所致。

e.一、三两段的字间距仍然存在一些问题，不过比起“（一）”中的相应测试来，问题已小多了，并且对文章的显示效果几乎没有任何影响。

2.图文混编

图文混编的效果仍然是最理想的，虽然文字和图片的相对位置关系有所变化，但并没有影响文档的整体显示效果。

a.请注意“烤面包机”和“松树”那两幅图，他们分别使用了“右/下绕排”和“只绕排一边”的排版方式。在Microsoft Word 2002中并不具备这两种环绕方式，但它利用“四周型环绕”较好地重现了这个效果。这要归功于金山文字2002灵活的格式转换方法。

b.遗憾的是我们在磁盘图片中加入的超级链接又丢失了。

3.表文混编

a.这次文字与表格错位的问题更加严重，甚至部分文字和表格很夸张地被一直挤到了第四页上。

b.“斜线单元格”一直是金山字处理软件中一个很好的功能，它可以轻松地将单元格分割成多种常见的形式，并添加文字，有些复杂的分割在Microsoft Word 2002中做起来会相当费劲甚至根本做不到。我们只在第一个表中使用了一种最简单分割方式，遗憾的是它仍然没能被保留在转存的“DOC”文档中。

c.这次第二个表格中的9种对齐方式也出现了问题，只剩下了3种对齐方式，每列各1种。

4.模板测试

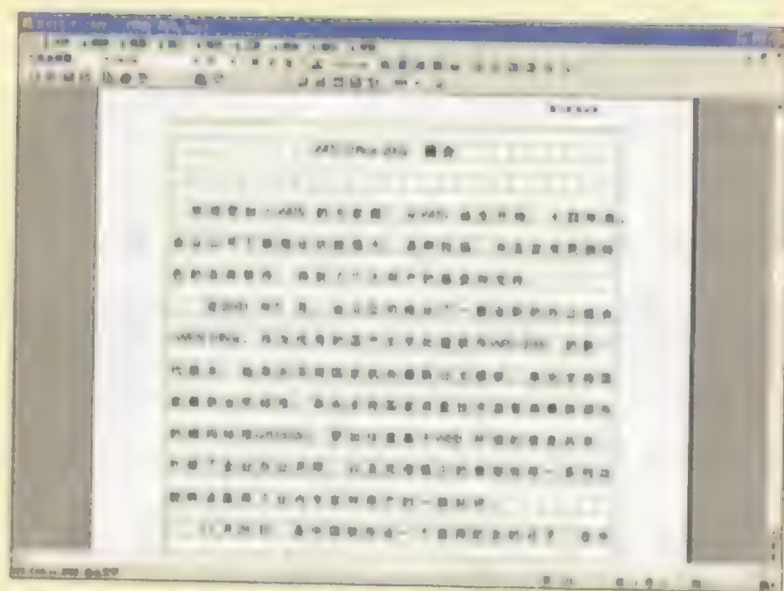
相比之下，金山文字2002的模板设计要比Microsoft Word 2002出色

得多，事实上，WPS Office 2002的三大组件的模板都比Microsoft Office XP的相应模板出色得多，无论数量上还是质量上都是如此。当然Microsoft Office XP还具备从网上扩充模板的功能，而WPS Office 2002则不具备。在这一项测试中我们仍然以稿纸模板为代表进行对比。

总体来说在金山文字2002中，文字和稿纸自动对齐的功能要优于Microsoft Word 2002，基本上用不着调整就可使用，而且它采用了绿色的格子，打印出来和常见的稿纸毫无二致，比Microsoft Word 2002中灰格子看起来舒服多了。但转存的效果很不理想，事实上，“不理想”已经不足以形容了，因为稿纸中的网格彻底消失了。而且标题的字号还莫名其妙地变大了。



异常丰富的模板



用WPS制作的稿纸模板原貌

（三）简单对比金山文字2002和Microsoft Word 2002对“RTF”格式的存取效果

“RTF”是另一种Microsoft Word 2002和金山文字2002都可以存取的文件格式，不过，很久以前微软就用“DOC”代替它作为标准格式了。其实，“RTF”也曾为微软在中国打江山立下汗马功劳，刚进入Windows时代时，那些原本忠实的WPS用户们就是靠着它顺利过渡到Microsoft Office的，那么今天的RTF是否能为WPS收复失地再做贡献呢？

结果令人失望，无论是从Microsoft Word 2002到金山文字2002，还是从金山文字2002到Microsoft Word 2002，RTF的存取效果都不比DOC强，限于篇幅这里就不再详述了，我们只对重要的地方简要地进行一下说明。

1.用金山文字2002打开Microsoft Word 2002保存的RTF文档。

a.竟然将软件版本号之类的文件内部信息都显示了出来，特别是在模板测试中，这些内部信息已经完全遮盖了正文，使得修复工作异常困难。

b.打开图文混编文档时，全部图形都没显示出来。

c.无法打开表文混编文档，现象是弹出非法操作窗口，程序关闭。

2.用Microsoft Word 2002打开金山文字2002保存的RTF文档时，并无特殊错误，只是“混乱”程度要甚于“DOC”格式罢了。

电子表格（金山表格2002与Microsoft Excel 2002）



用Excel制作的电子表格原貌



用WPS打开由Excel制作的电子表格

（一）用金山表格2002打开Microsoft Excel 2002制作的表格

这一轮测试的结果也是差强人意，对于表格中最基本的元素，金山表格2002可以很好地重现，比如数值、单元格的宽度和高度、字体、字号、颜色等都没什么问题，几乎和原表一模一样，但稍微再复杂一点的元素就无法正常显示了，有的甚至消失。

1.对齐效果没有问题，而且似乎垂直方向上“居中对齐”的效果还要好于用Microsoft Excel 2002打开时的情形。

2.原表中“上年产值”的这一行数字都是引用自另一个名为“引用.XLS”的文件。用金山表格打开时，引用关系消失，所幸的是数值并没有随之丢失或改变，所以并不会影响最后的计算结果，只是此时如果修改“引用.XLS”中的数字，计算结果将无法随之自动更新。

3.根据表格，笔者精心制作了一个图表，为方便对照，可惜在用金山表格2002打开时却被“连根拔去”了，呜呜。

4.插入的带超级链接的图片也消失了，由于该图片插入在图表中，为了证明它的消失与图表无关，我们将它插在图表外又试了一次，结果它还是“毅然”地消失了。

5.在表格的第一行首部，我们也设置了一个超级链接，就是“月份”那两个字。在金山表格2002中貌似没有问题，其实虽然字体颜色及下划线都没有变，但链接早已不翼而飞了。

（二）用Microsoft Excel 2002打开金山表格2002制作的表格

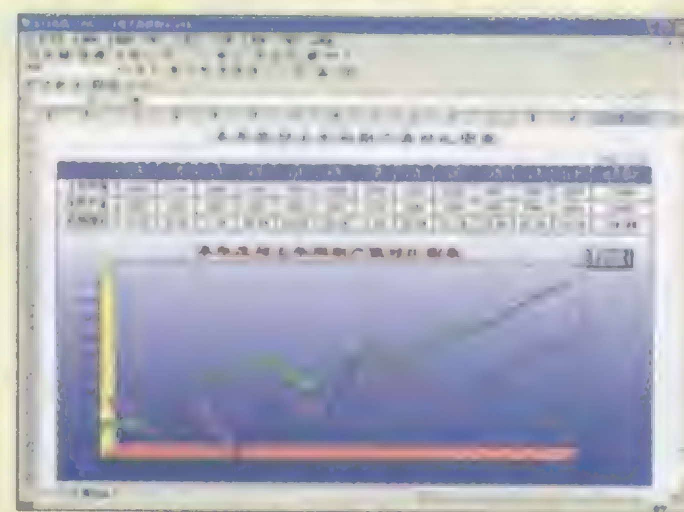
1.这次图表的情况或许可以说有所好转，因为毕竟图表框出现了，只是里面什么都没有^o^。

2.仔细观察表格，大家会发现，在部分表格的左上角多了一个绿色的小三角，其实那些都是包含公式的单元格。默认设置下，在Microsoft Excel 2002中凡是输入公式的单元格都会处于“锁定”状态，如果你再启用“工作表保护”，则锁定项可以防止你误改公式。但金山表格2002并不具备这种保护及锁定的功能，所以在它存储的“XLS”文件中“锁定”选项自然也就没有被启用。那个小绿色三角就是提示你最好锁定该单元格中的公式。不过这对于一般用户来说并没有什么实际的意义。如果不想看到那个小三角的话，只需选中它们，然后调出右键菜单，选择“设置单元格格式”，然后在“保护”标签中选中“锁定”即可。另外，在保护方面金山表格只提供密码保护功能，这也是WPS Office 2002三大组件所共有的保护措施。

3.在金山表格2002中想引用另一个文件中的数据并非易事，所以，在这里我们取消了对这项功能的测试。希望今后这个功能可以有所改进，以适合普通的用户使用。

4.“月份”二字上的超级链接消失了，而且字的颜色和下划线都未能保留。

5.金山表格2002中亦不提供插入图片的功能，所以也无法进行相应测试，事实上它的插入功能比起Microsoft Excel 2002来要弱很多，除了图表，几乎无法插入任何东西。


用WPS制作的电子表格原貌


用Excel打开由WPS制作的电子表格

演示幻灯（金山演示2002与Microsoft PowerPoint 2002）



用PowerPoint制作的演示幻灯片原貌



用WPS打开由PowerPoint制作的演示幻灯片

（一）用金山演示2002打开Microsoft PowerPoint 2002制作的幻灯片

1.静态的情况下进行观察，还原的效果相当出色，除右侧MPEG文件播放窗口的尺寸有些变化外，其它部分几乎一模一样。

2.播放后发现，插入的所有媒体文件都变成了图标，无论是声音还是影像都无法播出。

3.金山演示2002建议用户使用800×600的屏幕解析度，并将发色数设定为24位，以达到最快、最好的播放效果；如果你的设置高于上述建议值，那么在你播放幻灯时，程序就会建议你修改。但我们发现即使你不修改，画面效果也没有在PowerPoint 2002中看到的出色，至于究竟会不会慢，那决定于你的系统配置，也不能一概而论。

4.在幻灯片切换的效果中，我们起初选择了“溶解”，没问题，效果正常显示。后来我又换了几种金山演示2002所不具备的效果，发现它都是用溶解效果来代替。

5.幻灯中主要运用了各种进入、退出以及强调的效果。结果只有进入效果被正常播放了，在金山演示2002中只有“动画后状态”的选项，并没有各种退出效果，但它也没有用“动画后状态”的选项设置来替代。强调效果也是金山演示2002缺乏的，所以这些问题也不能归咎于格式兼容性。感觉上，金山演示2002的动画效果的设置要麻烦一些，不是很直观。

6.金山演示2002打开的幻灯中用于标示媒体文件类型的文字比原片中的要粗，不过经核实发现无论是字体还是字号都没有变化，也没有采用加粗之类的设置，估计只是两个程序在编辑窗口中的显示方式有所不同造成的，在播放幻灯片的过程中，这部分字的粗细是完全一样的。

（二）用Microsoft PowerPoint 2002打开金山演示2002制作的幻灯片

我们在金山演示2002中只能通过添加鼠标动作的方式使得我们添加的媒体文件得以播放，而且难于做到后台播放。不过好在这些媒体文件在转存后仍可在PowerPoint 2002中播出，但也不是后台播放。至于动画效果方面，由于金山演示2002本身的欠缺而削减，不过转存后没有出现任何问题。

金山公司访谈

大众软件：金山在宣传WPS 2002时，给我们一个突出的感觉就是因为遵循XML格式，采用“数据中间层”技术，所以在格式兼容上有了重要的突破。请问金山是在什么时候、什么情况下、由谁，提出用“采用‘数据中间层’技术”遵循XML格式来达到格式兼容的？

葛珂：金山一直非常关注XML国际标准的发展，认为XML作为通用标记性语言有着强大的功能性、可拓展性和生命力。所以在新版本中首先考虑的是采用国际标准，赋予新版本WPS强力引擎，焕发活力。格式兼容突破是XML数据中间层技术的一个有力表现。我们考虑如果以后有更多的公司遵循这个标准，将可以避免许多重复劳动。2002的“数据中间层技术”主要由我们的技术总监万里负责研制。

大众软件：应该说在无锡永中和北京中文2000公司、香港即时科研集团等都推出自己的办公软件情况下，像这种能达到使格式兼容有重要突破的技术（或设计思路），一般公司都会当成头等机密，但金山却在大力宣传自己采用“数据中间层”技术，和依靠遵循XML格式来解决格式兼容问题的思路，请问金山公司就不怕其他竞争对手也如法炮制么？

葛珂：这个问题可以从两方面理解，一是XML格式是一个国际标准，不存在什么保密的问题，我们希望大家都能加入进来，这样形成一个良好的行业标准；二是XML数据中间层技术只是一个技术名词或名称，在格式兼容问题上具体的分析和实现方法还是非常复杂的，且需要长期的技术积累和经验。WPS Office 2002已经解决了技术难关，实现了突破性进展。

大众软件：有消息称即使采用“数据中间层”技术，如果不知道微软的XML编码规则，其他软件是无法读取微软的格式的。研究这种编码规则是非常困难和复杂的，需要很多年的时间，金山能否透露究竟是如何拿到了微软的词汇表的？

葛珂：可以明确地说，我们并没有拿到微软的词汇表，而且也是不可能拿到的，微软也不愿意公布。我们是从基础的技术分析入手，如果说今天能够较好解决兼容问题，完全是建立在多年积累上取得的。

大众软件：对于微软Office的模仿和高度拟真金山是否和微软进行过沟通，或得到许可？如果没有是否考虑过可能会带来麻烦（法律纠纷等）？

葛珂：WPS 2002在界面风格上完全是遵循Windows XP的平台风格，其实MS Office也是遵循着这种风格。在图标上我们也是遵循着这种风格，而且图标在中国是没有注册的。我们遵循这种风格主要是为了遵循用户已有的使用习惯。我们考虑过这方面的问题，认为不会引起法律纠纷。

大众软件：上面提到金山最终拿到了微软的词汇表，另外还有消息说WPS Office 2002提供标准的二次开发接口，实际上是直接购买了微软授权的VBA6.3开发工具集成进去，请问在WPS2002的开发中是否和微软有某些默契或合作？

葛珂：首先，二次开发接口不等于VBA6.3。VBA6.3和其它开发商的一样，都是二次开发接口的使用者。二次开发接口是本，VBA6.3是表象，所以什么直接购买了微软授权的VBA6.3开发工具集成进去才开发出二次开发接口的说法完全本末倒置了。WPS本身采用全程COM技术，提供标准的开发接口，实现与办公自动化系统的无缝连接。二次开发功能是WPS所具备的特性，而在WPS Office 2002中附带VBA是我们主要是考虑到用户的使用习惯和保证用户投资的目的，针对客户习惯于用VBA实现办公软件的一些复杂功能，才将VBA6.3放进去的。至于微软的VBA6.3则是我们通过正常的商业途径获得的。

大众软件：去年WPS Office推出的时候，我们也曾到这里进行了采访。当时曾提到类似的办公软件类产品，在惯例上是每2年推出一个新版本。那么，今年却推出了2002版，有一种观点说这是一个市场的版本，而不是一个技术的版本，请问您怎么看？这究竟是一个怎样的版本？

葛珂：的确在办公软件类产品上存在着每2年推出一个新版本的惯例。在去年政府采购以后，我们收到了用户的大量回涵，这极大地调动了研发人员的积极性。市场环境的成熟使我们把原定在2003年推出的版本在今年推了出来，而不是临时加入的一个改错版。可以说WPS Office 2002既是一个市场的版本，也是技术的版本。

大众软件：WPS Office 2002的售价相对个人用户来说还是很高的，联系到政府机构成为WPS的重要用户，而个人市场依旧盗版问题严重，在这样的情况下金山此举是否表示WPS将（至少暂时）舍弃个人市场，而重点放在集团用户上？

葛珂：WPS在版本的推出上一向有统一的规划。虽然说我们目前比较强调政府采购形成的市场要求，但并不等于说我们会放弃个人或其他行业市场，特别是教育市场。在专业版推出一段时间后，我们还会推出教育版的。



金山公司副总裁——葛珂

葛珂，1973年出生，1995年毕业于中国著名高等学府南京大学电子科学与工程系，获信息系统工程专业学士学位。毕业后就职于北京方正电子有限公司，出任行业部门经理，从事高端信息技术系统集成工作，参与并管理多个行业大型信息项目建设，拥有丰富的企业级市场运作经验和行业销售管理经验。1998年加入北京迪成信息技术有限公司（方正与Compaq合资公司），专注于企业级信息技术咨询与服务领域，负责大型MIS系统、ERP系统和电子商务系统的销售及项目管理。

1999年葛珂加入金山公司任销售部总经理，全面管理金山公司客户销售，并负责公司在企业级市场和海外市场业务拓展工作。

微软公司访谈

大众软件：金山在宣传它的WPS 2002时，给我们一个突出的感觉就是因为遵循XML格式，采用“数据中间层”技术，所以在格式兼容上有了重要的突破。请问是否可以说只要遵循XML格式就能达到格式兼容呢？如果真是这样，是否会给微软的Office产品带来更大的压力？

陈国桂：首先我们觉得应该澄清这样一个概念：微软Office XP和其它Office产品相比，它不仅仅是个人办公软件，还是一个优秀的办公应用开发综合平台。通过人机工程技术为用户提供了智能标记、任务窗格、模板向导等智能功能；通过开放的二次开发技术，微软Office可与后台的数据库、邮件服务器、Web服务器完美地整合，构成企业和政府应用的完整解决方案。微软Office XP也是移动办公平台，它支持Pocket PC、移动电话和平板式电脑等移动设备。XML格式是一个国际标准，其作用是便于数字资料的交换，我们的Office文档虽然支持XML，但其中加上了自己的特殊格式和物件，所以说我们对于一些宣传通过XML中间层来达到兼容的说法，感到有点疑惑。基于以上原因我们不会感到更大的压力。

大众软件：对于采用“XML格式数据中间层”技术来达到兼容，您感到有点疑惑，能否再说得具体些？

陈国桂：XML是国际标准，它是进行互联网上电子商务的基础，支持它的软件可以通过互联网传输数据内容，它与兼容没有什么联系。兼容包括3各层面的意义，一是文件的读取，就是能够打开文件并不走样，二是宏的兼容，宏包括一些复杂的数据处理。三是与OA系统的兼容，前台的办公软件要与公司整体的办公系统兼容，否则以往积累的知识的分享会受到影响。

大众软件：WPS 2002对于微软Office的模仿和高度拟真，金山是否和微软进行过沟通，或得到许可？如果没有，微软是否考虑过采取相关行动甚至法律诉讼？

陈国桂：金山没有和我们进行过沟通。WPS2002在市场上还没有看到，我们需要拿到产品来看具体情况是怎样的。我们注意到国内办公市场需求的日益增长和办公应用软件的涌现，它们大都不同程度地模仿微软Office界面并强调与之兼容。微软Office人机界面是微软投入巨大人力和物力，通过大量的用户走访、使用调查和分析，根据用户使用习惯和先进的人机工程技术设计出来的。我们认为竞争者模仿我们产品的界面也是对微软技术优势的认同。但是界面的模仿是非常表面的。有很多智能的技术和与后台整合的技术是光靠界面模仿不来的。

大众软件：另外还有消息说WPS Office2002提供标准的二次开发接口，实际上是直接购买了微软授权的VBA6.3开发工具集成进去，请问在WPS2002的开发中微软是否有某种默许甚至合作？

陈国桂：在2000年推出Office平台时，考虑到两个应用软件间集成和相互交换，而通过VBA、ODBC、HTML、XML等一系列开放技术，帮助国内外众多的应用开发供应商构建了众多从简单的宏程序直到复杂的电子商务应用系统的应用方案和中间件产品。微软公司市场部正在推广Office应用开发技术，帮助更多的用户和软件开放商构建应用方案。所以说WPS 2002也将VBA集成进去，说明我们的推广活动和构建Office平台是成功的。对于一个产品并不是说集成了VBA开发工具就可以很好地做到二次开发，还要看它能支持多少模块，还要等待开发者的评价。

大众软件：面对政府采购，微软认为在和其他对手竞争时，是否处于平等的状态中？微软如何看待因政府采购而形成的这个新市场机遇？将采取什么样的策略？

陈国桂：北京市政府科学技术委员会副主任俞慈声就表示，所谓“国内企业”并不一定是指“土生土长”的本国企业。政府鼓励跨国IT企业在北京设立软件研发机构和合资、独资公司，建立独立的产品开发生产基地，这样也被视为国内企业，成为政府采购中的优先采购对象。微软在亚洲的唯一研究院就设在中国，微软中国研究院和微软国际技术支持中心都设在中国，我们一直在为中国的广大用户开发中国化的软件技术并提供最及时地技术服务，我们一直强调我们是本土企业，不久前微软（中国）公司已正式被软件行业协会吸纳为会员，我们认为我们和其他竞争对手的位置是平等的。对于政府采购我们提出这样一个观念，政府采购的软件不是简单完成电脑办公就可以了，我们认为采购的目的是办公自动化和电子政务的实行。为此我们也提出一个“四化”的概念：文件处理无纸化、办公事务电脑化、管理决策实时化、公共行政网络化。在政府采购上主要是北京市这一次可能反响较大，我们在政府采购上成绩还是不错的，只是我们的宣传比较低调而已。微软Office在中国拥有93%以上的使用率。Office XP简体中文版上市以来已超过Office 2000同期销售额的110%，重要用户包括政府部门（国务院、外经贸部、国家知识产权局、国家环保局、上海市政府、北京市经贸委、北京市教委、四川省教委、深圳市教委）和著名企业（中国建设银行、中国工商银行、中国农业银行、北京市商业银行、浙江电力、大唐电信、中国人寿、上海通用汽车、联想、北大方正）等。

大众软件：有一种看法认为，微软的产品功能过多，对于普通用户有些根本用不上。您如何看待用户的这种观点？您认为即使是“普通”的功能上微软的Office是否也具有较强的竞争力？

陈国桂：用户采购软件的总体拥有成本的20%出自产品的购买，60%出自使用培训，20%出自售后服务；所以用户在考虑采购意向时，要对整体拥有成本作充分的考虑。微软为客户提供多层次的培训和服务。比如网上工具、网上协助中心、网上模板库；微软课堂；TechNet；研讨会等。所以说微软是通过多样的服务和培训为客户增值，而用户买到的也绝不仅仅是产品本身。另外我们考虑到用户的应用水平，使MS Office有很多简便易行、且行之有效的功能不为人们了解，在今后我们会加大Office的教育和功能的宣传力度。还要说明的是，由于微软Office作为一个高效的办公应用平台，目前很多公司都为Office推出了很好的应用方案，如：佳诚网络的“PC2Mobile”短信息应用方案、智通公司的“汉瑞得手写输入应用”、灵通公司的“中小企业移动报账系统”等，这些众多的通过二次开发所提供给用户的应用功能，更是我们竞争力的保证。

微软（中国）有限公司副总经理——陈国桂



陈国桂先生1988年毕业于台湾台中东海大学工业工程系，获工业工程学士学位。1990就读于美国威斯康辛大学麦迪逊分校(University of Wisconsin, Madison) 工业工程系主修制造管理，于1992年以优异的成绩取得了制造管理硕士学位。陈国桂先生曾在全球最大消费商品公司美国宝洁台湾分公司（Procter & Gamble, Taiwan）担任产品研究员。于1994年任于英商怡和集团台湾子公司行销主任一职。陈国桂先生于1994年加入微软台湾分公司（Microsoft Taiwan）担任产品经理，负责前端办公室应用软件Microsoft Office 产品，并组织发布Office 4.3 / 95 /97与2000等四个前后期产品。在1999年被擢升为产品群行销经理，负责产品线涵盖后台信息服务器Microsoft Exchange Server与Microsoft Small Business Server，由于表现优异于2001年初升任个人暨消费性应用软件部协理一职，并负责前台Windows操作系统与家用游戏软件等产品。陈国桂先生现任微软（中国）有限公司副总经理兼市场部总监，全面负责微软公司在中国的全线产品市场推广宣传等业务。

总结：

至此，我们对WPS Office 2002三大组件的兼容性测试就全部完成了，实际上这只是一个文件格式的兼容性测试，至于功能上的不兼容，以及与操作系统和其它程序的不兼容我们是不讨论的。总的来说如果你的文档属于很朴实的那种，没有过多的效果和混编的话，那么你基本上只需调整一下间距、段落之类的小问题。但如果你的作品十分华丽，那么问题肯定也会多多，真的想要转换办公平台的话需要下一番功夫。

金山公司的研发人员在WPS Office 2002中首次应用了中间层技术，使得围绕文件格式兼容性的开发工作比以往简单高效得多，但从实际测试的效果来看，结果并不理想。当然，DOC、XLS以及PPT都是未公开的文件格式，所以在没有微软指导的情况下，想要彻底分析清楚这种文件格式是非常困难的，为此，我们对开发人员所做的努力表示我们的敬意。希望在后续版本中，兼容性问题能够越来越少。

兼容性问题一直都是消费者最关心的地方，的确，对于那些希望支持国货，也想支持一下自己钱包的老用户来说，兼容性是十分重要的，因为谁也不想因此失去积累多年的材料和数据。事实证明，这些东西基本不会流失，但你也因此耗费大量的时间才能使它们恢复原样。

尽管如此，对于今天的金山而言，格式未必是它最大的障碍，微软也未必是它最大的敌人。从市场上来看，现在金山WPS最大的客户是政府，大到金山甚至专门为它成立一个技术支持部门，还推出其专用的版本；而从长远来看，不太熟悉计算机，至少是不太熟悉办公软件的个人用户是金山最具挖掘潜力的用户群。说到这里，话分两处。

去年底至今年初，政府的两次大规模采购使金山得到了将近2.7万套的订单，其它的国产软件公司也有不同程度的进账，而微软却被彻底地拒之门外，政府中原有的微软正版产品少之又少。如果在全国的政府机构推广正版，依此竞标方式，微软中标的希望仍然不大，所以，在Windows平台上，WPS已经高枕无忧，政府职员都要用WPS，也就不存在什么格式兼容问题了。另一方面，政府采购使得Linux平台得到进一步普及，而WPS的Linux版还未推出，现在已经有大量诸如Red Office之类基于Linux的办公软件涌入市场，而且在格式兼容性及功能上也丝毫不弱于WPS，它们才是真正的对手。在格式方面先期进入的Linux办公软件都是基于XML的，而金山也具备XML开发经验，如果格式有望统一的话，那么产品定位、质量以及销售渠道才是制胜的关键。

说到另一个大方面，那些对电脑一知半解的个人用户，更需要的是便宜好用的产品，他们也许刚买电脑不久或是刚刚准备作一些文字处理之类的应用，所以他们既没有大量积累起来的微软格式的文档，也不需要和谁交换文件，只希望操作再简单一点，做出来的东西再漂亮一点，这正是金山需要争取的用户。兵家制胜的根本就是要懂得扬长避短，微软每年投入多少人力、物力和财力开发Office？金山不可能也没必要和它比大，事实上，这种比较也不科学，即使是企业级用户一般也很难用到Microsoft Office中50%以上的功能，对于个人用户而言就会更少，所以，最明智的做法就是放弃那50%，把剩下的做得最好。

技术和销售会同时影响产品的发展，有时甚至后者的作用更大，也许在不远的将来，大家都开始使用WPS之类的国产办公软件，不必再去考虑格式兼容的问题，而微软却开始绞尽脑汁来向我们兼容……

名词解释

中间层

在WPS Office 2002的开发过程中定义了一套完整的通用数据传输协议，这就是所谓的中间层。中间层的主要作用是为兼容性开发提供一种快捷有效的开发途径。在以往WPS开发的过程中，必须单独开发针对不同办公套件的程序，以实现对不同文件格式的兼容，不仅重复工作，而且效果也不理想。现在有了可以被众多办公套件所识别的中间层以后，符合WPS Office 2002的功能那部分特性就可以首先在中间层上固定下来，然后再根据不同办公套件的特点转化成相应的文件格式载体即可。



XML是近年来十分流行的一种标记性语言，它也是开放式的跨平台语言。由于它优秀的语言特性，得到了越来越广泛的支持，大多数知名的办公套件都支持它。更有不少人希望借它来统一文件格式，来结束Microsoft Office的垄断统治。所以将它作为中间层可以很好地解决针对兼容性的开发问题。

尽管对于这种开发模式的首次尝试不一定非常成功，但这种开发思路是很好的，相信这种以XML为中间层的开发模式可逐步解决困扰人们多年的格式兼容问题。

Unicode编码

国际标准组织于1984年4月成立ISO/IEC JTC1/SC2/WG2（注）工作组（以下简称WG2），针对各国文字、符号进行统一性编码，该项目的名称为UCS（Universal Multiple-Octet Coded Character Set），代号ISO10646。但这一举措遭到美国Xerox公司的反对，同时Xerox公司着手设计一种16位的编码方式，以该方式设计出的字符集就是Unicode，到了1991年，Xerox联合了十多家著名企业共同出资成立了非营利的Unicode跨国公司专门从事Unicode的开发工作，同年10月，WG2终于妥协，同意采用Unicode作为ISO10646的编码方式。此后，编码工作转至以WG2为主，而Unicode则协助其工作，但奇怪的是双方仍然分别出版自己编码标准。不同于Unicode的是ISO10646是一套套32位的编码系统，但实际用到的只有前面16位，这16位被称为BMP（Basic Multilingual Plane），它与Unicode是完全等同的。显然ISO10646比起Unicode来要繁冗的多，对处理和传输都会产生影像。不过遗憾的是无论ISO10646还是Unicode都没能成为事实上的标准，我们至今仍生活在ASC II的世界里，所以我们仍然会因为语言的不同而看到乱码！

※注：ISO是国际标准组织的英文缩写，IEC是联合国下属的国际电气技术委员会的英文缩写，JTC1是由ISO和IEC共组的第一联合技术委员会，JTC1/SC2是设立于JTC1之下的第二分组委员会，JTC1/SC2/WG2是JTC1/SC2之下的第二工作组，所以，ISO/IEC JTC1/SC2/WG2就是这个复杂机构中负责定制USC的工作小组的全称。

浏览虚拟的镜像

■北京 于光

——虚拟光驱类软件巡礼



编者：时至今日，我想已没有必要再介绍虚拟光驱类软件的优点和必要性了。虚拟光驱类软件已经成为许多电脑爱好者的必备之物。在1999年24期和2000年05期杂志上，我们曾对当时新兴的虚拟光驱类软件作了比较全面的介绍，2年多过去了，一批功能更加完善、性能更先进的虚拟光驱类软件涌现出来，下面为大家介绍目前比较常用的几款虚拟光驱类软件。

小巧强悍 虚拟首选

Daemon Tools

版本：3.16	性质：免费软件
大小：405kB	界面：英文
平台：Windows 9X/2000/NT/XP	公司：VeNoM386 & SwENSkE
网址：www.daemon-tools.com	

Unmount all drives
Device 0: [H:] No media

图1

Daemon Tools和其它虚拟光盘软件不同，没有任何花哨的多余功能，连制作光盘映像的本事都不会，唯一的功能就是虚拟其它软件生成的光盘映像。虽如此，可也没人敢小看它——摒弃了华而不实的功能无疑使程序更加短小精悍，另外“贪务杂学，不如专攻一技”，在自己的强项上它实有过人之处，这也使其成为使用最广泛的虚拟光驱软件的原因之一。

Daemon Tools没有主窗口，整个安装过程非常简单，连“请重新启动Windows”之类的提示都没有出现过。安装完成后，它会显示为常驻在任务工具栏中的一个小图标，同时系统中将增加一个虚拟光驱。此后，我们就通过工具栏中的图标同Daemon Tools打交道。

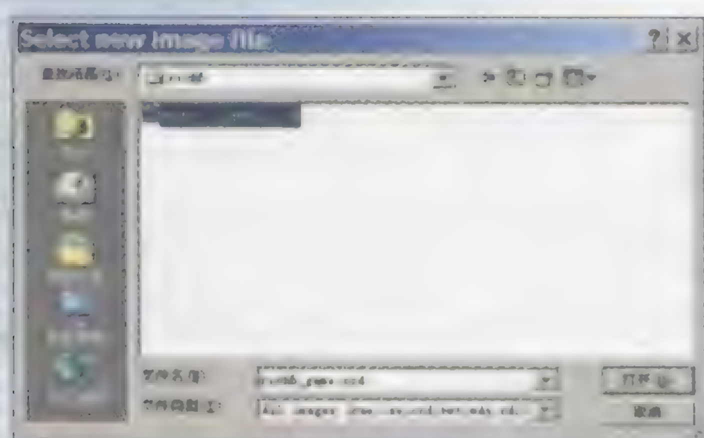


图2

用鼠标左键点击图标可以进行最常用的操作（如图1），也就是对光盘映像档的加载和卸载。加载光盘映像时需先选中一台虚拟光驱，如“Device 0 [X:]”，然后出现查找文件的对话框（如图2），找到映像按“打开”后加载操作即可完成；卸载光盘映像时要点击“Unmount all drives”，这样所有Daemon Tools虚拟光驱中的映像档都被同时卸载。需要说明的是，和同类其它软件相似，根据默认设置，只要不对映像档进行卸载操作，此后每次重新启动它时，该映像都会被自动加载。

鼠标右键点击图标主要是对Daemon Tools进行各种设置（如图3）。“Virtual CD/DVD-ROM”菜单中也可进行映像加载和卸载，所不同的是加载时在选择完虚拟光驱后，还需点击下一级菜单中的“Mount Image”才可继续操作；在这里可设置虚拟光驱的数量，也可禁止所有虚拟光驱。特别之处在于，执行这些虚拟光驱的增减操作并不需重新启动Windows，说加就加，说减就减，令那些动不动就要重启系统的同类软件不免有些汗颜。“Emulation”菜单是对一些特殊虚拟格式的光盘映像的设置，如SafeDisc等。“Option”菜单则是一些程序的基本设置，其中“Autostart”指在Windows启动时是否自启动Daemon Tools，而“Automount”则指在Daemon Tools启动时是否自动加载上次未卸载的映像，我们可看到这两个选项在默认状态下都是被打了勾的。



图3

虽然本身不能制作映像档，但它能虚拟的映像档格式却超过同类软件的，包括

ccd、.iso、.cue、.mds、.bwt和.cdi等多种。在新版中，它又加入了对各种DVD映像档的虚拟功能，这下更是如虎添翼了。在它支持的映像档中，.ccd是Clone CD的映像格式，很多虚拟光驱老手都把Daemon Tools和Clone CD视为黄金搭档，因为二者一个擅长做映像，一个擅长虚拟映像，互相取长补短，配合起来实在是珠联璧合。而且两个小软件加起来占的硬盘空间也不过2MB多一点，体形如此袖珍，而“合体”后的功能却是巨人级的，真是物超所值！

后起之秀 全能冠军

Fantom CD光碟魅影

版本：1.2.1	性质：共享软件
大小：3MB	界面：中文
平台：Windows 9X/2000/NT/XP	公司：安辰电脑公司
网址：www.fantomcd.com.tw	

Fantom CD不是单一的光盘虚拟软件，其功能包括光盘虚拟和光盘刻录两大部分，效果上等于Daemon Tools + CloneCD的组合，彻底实现了光盘的虚拟、复制和刻录的一条龙作业。其不仅扩展了同类软件功能的广度，而且它在功能的深度上也一点不含糊，就说虚拟功能吧，它自称可以虚拟几乎所有的光盘格式，如Audio CD、Video CD、Photo CD、混合模式CD、CD Extra、Data CD、CD+G、DVD数据、DVD影片……可以说只要你能找到的光盘格式，它都能搞定。这款软件大家可能还不是很熟悉，在这里我们作一个详细的介绍。

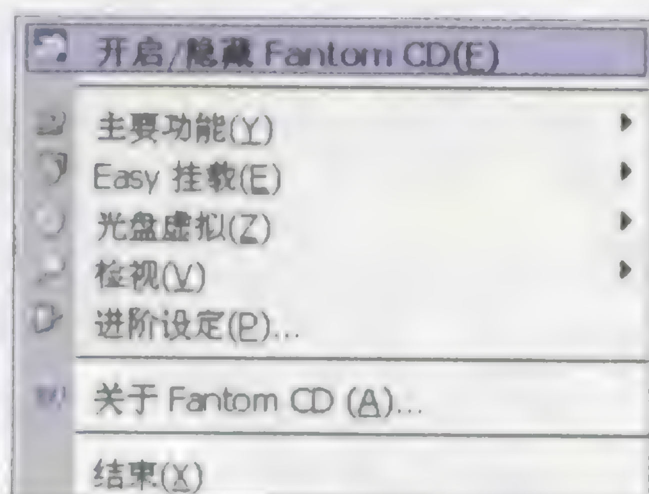


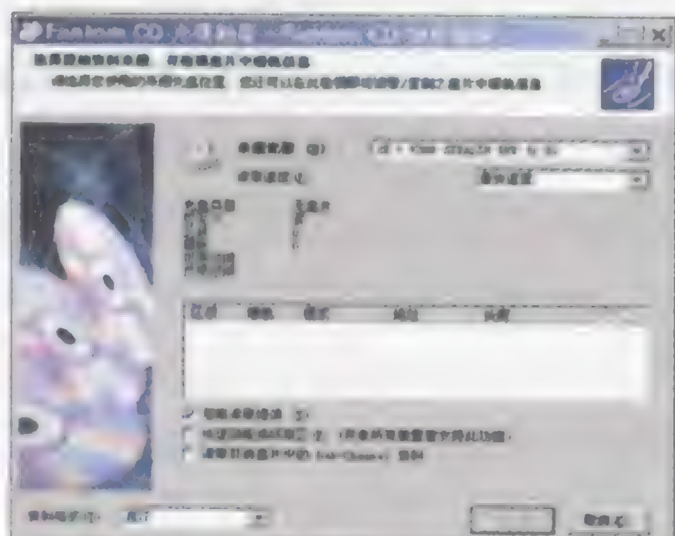
图4

安装启动后，Fantom CD将常驻在Windows桌面左下角的任务工具栏中，只需用鼠标右键单击工具栏中它的小图标，就会出现一个功能菜单（如图4），所有操作都可以通过这个菜单实现，十分方便。鉴于大家可能常和这个菜单打交道，咱们就主要通过它来介绍一下Fantom CD的功能和操作。

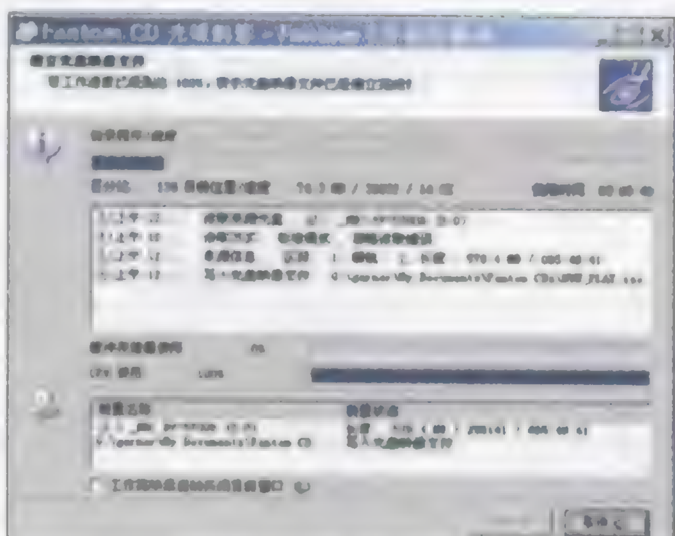

图5

开启／隐藏Fantom CD：其作用是显示和隐藏Fantom CD的主窗口。打开它的主窗口（如图5），马上看见左边一列6个大按键，每键各对应一项主要功能，可谓一目了然，这几个功能将在下面作介绍。

主窗口右上方是映像清单，里边列出了已有的光盘映像档的名称。在映像清单的空白处单击鼠标右键“加入光盘映像文件”或按下键盘上的Insert键，可添加新的映像档；而选中某个映像档后，单击鼠标右键“将映像文件从清单中清除”或按Del，可从清单中删除一个映像；至于在映像档上用鼠标右键“真实删除光盘映像文件”，则不仅把该映像档从清单上清除，而且从硬盘上也删除掉。如果我们要将某个映像档挂载到虚拟光驱中，只需用鼠标左键单击该映像档并“挂载于装置”，然后选择一个Fantom CD的虚拟光驱即可。


图6

主窗口右下方是光驱列表，分为两栏：虚拟光驱和实体光驱。虚拟光驱栏下列出Fantom CD自己虚拟的光驱，实体光驱栏下则列出所有真实的物理光驱和其它软件虚拟的光驱。用鼠标右键单击一台Fantom CD的虚拟光驱。在出现的功能菜单中可以看到许多选项，其中“挂载映像档”、“卸载映像档”、“进片”和“退片”几项是与虚拟操作直接有关的。点击“挂载映像档”后，会出现一个标准的文件查找对话框，找到所需的映像档后点“打开”即被挂载；“卸载映像档”是挂载的反向操作，也就是把光盘映像从虚拟光驱中退出来；“进片”和“退片”则只对上一个被挂载的映像起作用，就像光盘还放在光驱中没有拿出来，而仅对光驱进行进退操作一样。


图7

虚拟光驱使用心得

完全虚拟，最小安装

不少带光盘运行的游戏都会提供不同的安装比例，这主要是出于对玩家硬盘空间的考虑。但考虑了硬盘，可就害苦了光驱，更多读取资料的任务就交给光驱了。一般来讲，选择的安装比例越大，游戏运行就越流畅；从硬盘上读东西比之光驱可不只是快一倍两倍的事！但若是你的游戏光盘本来就是虚拟的，那就另当别论，因为光驱虚拟技术已经把光盘上的内容写进硬盘，当游戏要访问光盘时，实际上是对硬盘进行直接访问，所以你若是还要最大安装的话，可就有浪费硬盘之嫌了：）。但是要说明的是，虚拟时应采用完全虚拟的方式：不光内容要完全，而且不要采取压缩方式，否则可能会影响游戏质量

主要功能就是上面提到的那6大功能，分别详述如下：

·Fantom CD制作精灵（如图6）

制作虚拟光盘映像的工具。与其它虚拟光盘软件不同的是，它的制作精灵可以生成多种虚拟映像格式，除了它自己的.mds外，还包括Clone CD的.ccd、CDRWin的.cue和标准的.iso等几种。这样不但令制作出来的映像档在其它虚拟光驱软件中也能打开，而且使它成了转换映像档格式的利器，很不错吧！在制作光盘映像的过程中，它可自动调节CD－ROM的读取速度，保证以最快速度完成虚拟（如图7）。

·光驱管理员（如图8）

显示光驱有关信息的工具。这可不像Windows的设备管理器那样，显示一下盘符和厂商名称完事，Fantom CD会认真检测每个光驱（包括虚拟光驱在内），取得尽可能详细的数据。如果你有一台DVD，那么你在光驱管理员中可看到韧体（Firmware）版本、RPC区码信息、区码变更次数、缓冲区大小等信息，甚至DVD安装在电脑内的哪个IDE端口上都能显示出来。在以前你要下载一个查看DVD区码的小软件，才能看到这么完整的信息，现在可好，Fantom CD完全代劳了！在光驱管理员中，还能查看很多盘片的信息，比如区段数、轨道数、数据模式和长度等。

·映像档搜寻家（如图9）

虚拟光盘映像档的搜寻工具。界面和Windows的搜索工具很相似，可以搜索.mds和.iso等5种映像档。搜索完成后，只要选中找到的映像档，再点击左下方“将选择的档案加入Fantom CD的映像文件清单”，映像档就会出现在主窗口右侧的映像清单中。

·光盘复制精灵（如图10）

复制光盘的工具，类似于Clone CD。支持多种刻录模式，包括DAO/SAO, RAW SAO, RAW SAO+SUB和RAW DAO。与Clone CD有所不同的是，Fantom CD还完全支持DVD的复制，包括DVD-R、DVD-RW和DVD-RAM，这下拥有这些奢侈装备的朋友们有福了。复制精灵中还有复制份数和“使用多部刻录机同时作业”的选项，最多可以支持16台刻录机同时进行刻录，为复制大量光盘提供了便利。应强调的是，我们必须尊重版权，希望这样强大的功能不要被滥用。

·映像档烧录专家（如图11）

与光盘复制精灵相似，只是复制的来源改成了映像档。

·CD/DVD抹除专家

擦除CD/DVD刻录盘的工具，有快速和完整两个选项，有在Windows下格式化软驱经验的朋友应该知道二者的区别。

Easy挂载：可以对一台Fantom CD的虚拟光驱进行简易的虚拟操作，包括“挂载映像档”、“卸载映像档”、“进片”和“退片”。

光盘虚拟：对光盘虚拟操作的一些简单设置，一般不用更改，主要用来对付一些经过破坏轨（SafeDisc）等加密保护的光盘映像。

检视：查看Windows的一些基本信息，可以启动资源管理器、设备管理器和磁盘管理器，还能显示当前系统所用的语言。

进阶设定：Fantom CD的高级设置（如图12），分为6大类，选项繁多。限于篇幅，只能介绍其中比较重要的和有用的几项。



图8

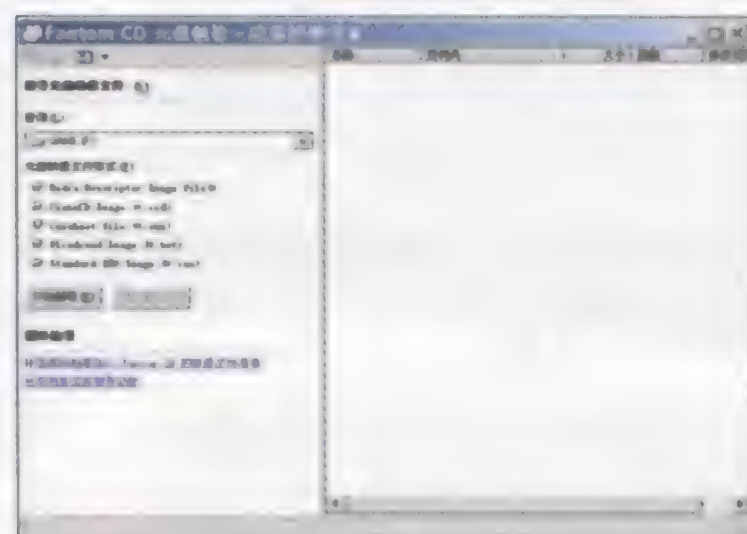


图9

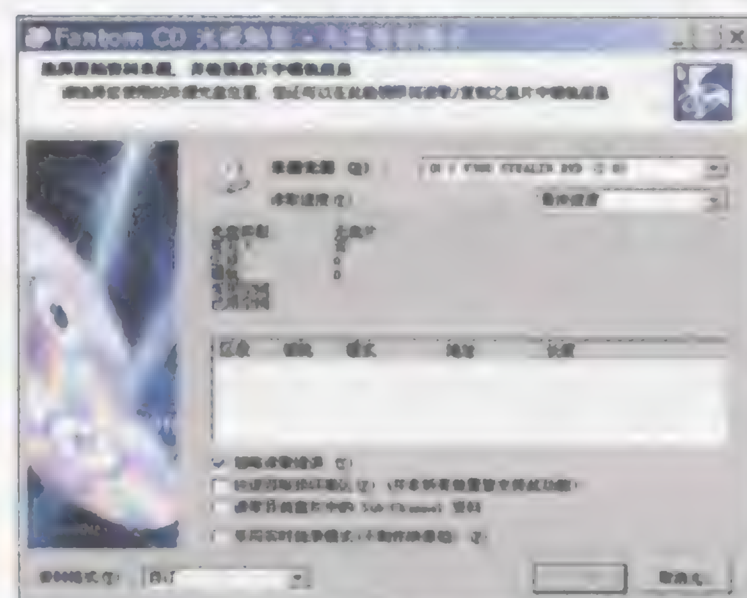


图10

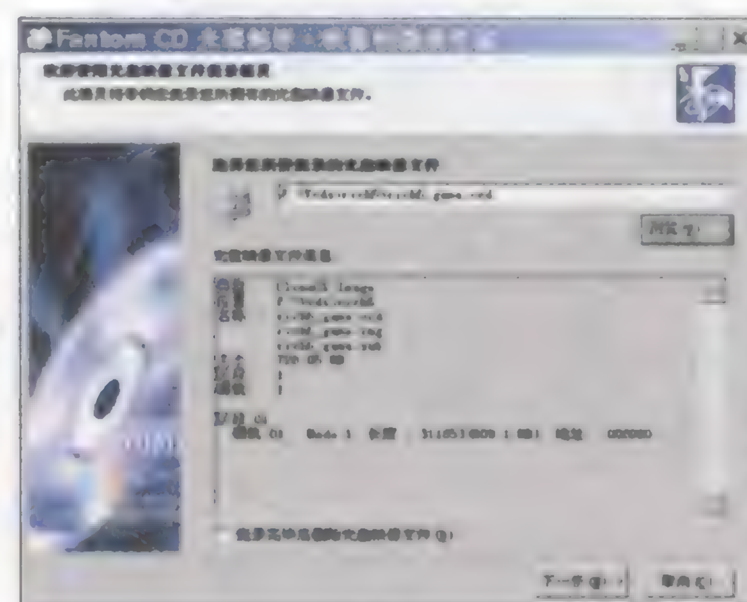
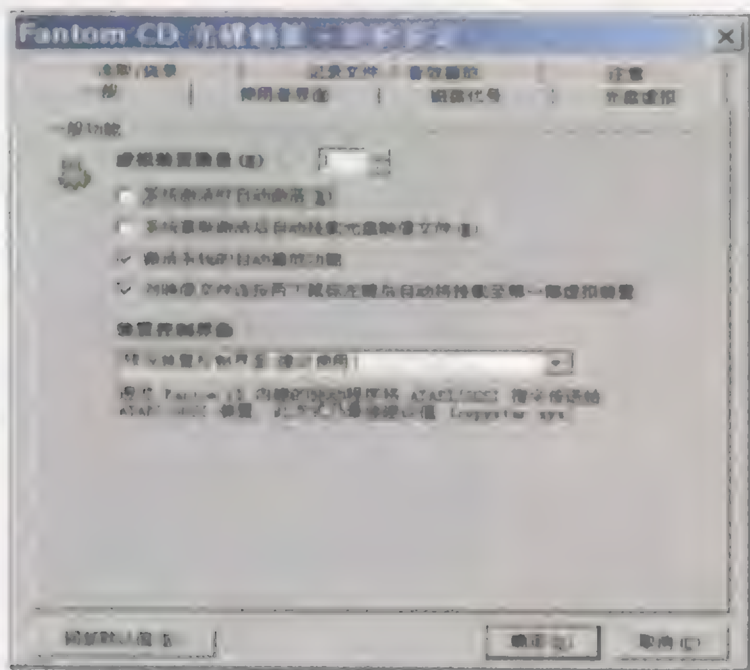


图11

虚拟光驱使用心得

合理选择压缩比

很多虚拟光驱软件，对光驱进行虚拟的同时还提供了对光驱文件进行压缩的功能，虽然采取的方式都是很先进的无损压缩，但既然创建时采用了压缩算法，读取时就不可避免要来一遍解压缩算法。可以想见，压缩比越大，解压缩过程势必越长，所以如果对虚拟光盘读取速度要求较高，就不建议用最大压缩。例如一些游戏光盘经最大压缩后，有时在运行中会出现无声的现象，还有可能图像不连续，解决的方法就是降低压缩比，甚至不采用压缩方式。如果你有足够的硬盘空间的话（呵呵，现在硬盘容量可是过100G了哦），我们建议干脆原样虚拟就行。


图12

在“一般”设置中，可以设置虚拟光盘的数量，最多为31个，点选“系统激活时自动激活”可使Fantom CD在Windows启动时自动被启动。在“使用者界面”设置中，可改变在系统工具栏中显示的小图标。“磁盘代号”设置中，可改变虚拟光驱的盘符。“读取/烧录” 设置中，有“开启超烧功能”的选项，使我们可对超过光盘容量的映像档进行刻录，而“关闭装置的‘Justspeed’/‘Optimum Write Speed’功能”则可使刻录机在刻录时突破Justspeed等技术对速度的限制，此外还可以设置刻录时CPU的使用程度和缓冲存储器的大小。

怎么样，够厉害吧！Fantom CD功能之丰富强大一定给大家留下了深刻的印象。这么说吧，如果你已经买了刻录机，那么它无疑是你首选的光盘工具。

技术独到 速度第一

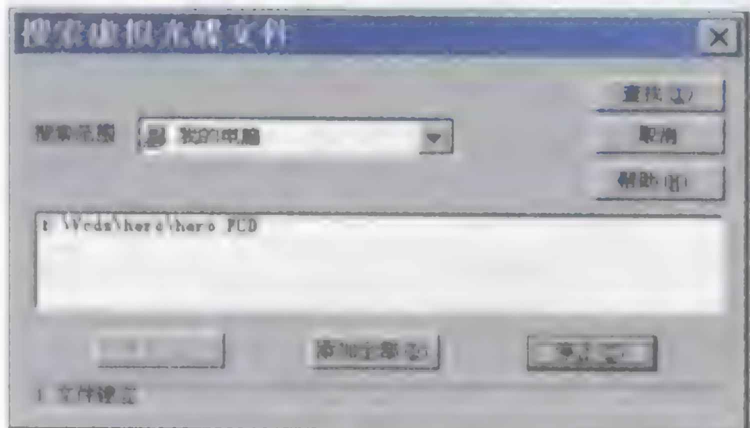
CD Copier Gamers’ Edition

版本：2.0	性质：共享软件
大小：4.8MB	界面：英文
平台：Windows 9X/NT	公司: IMSISOFT
网址：www.imsisoft.com	


图13

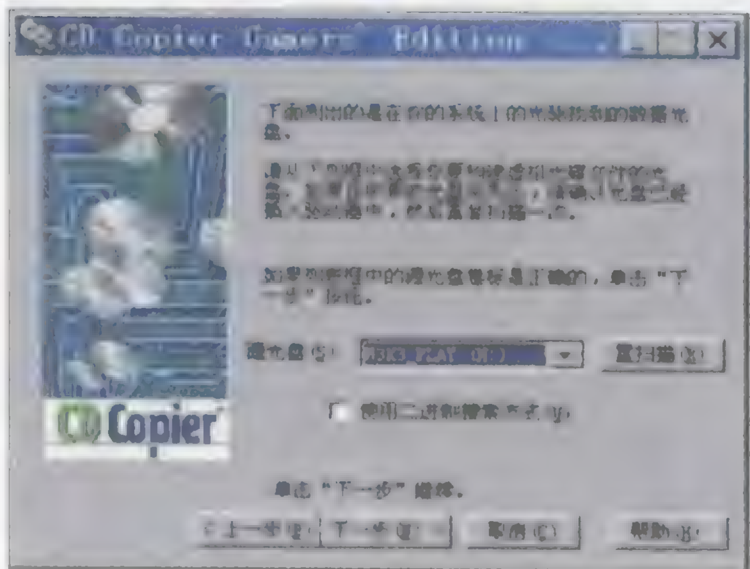
CD Copier GE的名气一直不算很大，这也许和IMSI在升级上动作太慢有关，2.0版是98年推出的，至今尚无后续版本，因此在界面上和那些光鲜亮丽的新软件自然是没法比的。但在功能上就不同了，它优秀的内在品质经受住了时间的考验，在当今群雄并起的虚拟光驱软件中仍牢牢占有一席之地。

CD Copier GE和老资格的虚拟光驱软件Virtual CD-ROM有很多相似之处，不仅菜单、界面等十分相似，连制作出的光盘映像档的扩展名都是.fcd，可看出它曾经深受前辈的影响。不过，它在功能上可说是青出于蓝，是第一批能够虚拟Audio CD、VCD、Photo CD、混合模式CD和CD Extra等多种光盘格式的软件，尤其是虚拟数据＋音轨的混合模式光盘，更是它的拿手好戏。


图14

安装完成后，运行CD Copier GE，进入朴素的主窗口（如图13）。最上方是菜单和工具栏，左侧是虚拟光驱列表，右侧则是FCD光盘映像的清单。点击菜单中的“编辑（Edit）”→“查找（Search）”会弹出一个对话框（如图14），点击其“查找”按钮可在硬盘上找到更多的映像档，点击“添加（Add）”或“全部添加（Add all）”可将找到的映像档加入映像清单中，通过“编辑”→“添加”也可进行映像的添加操作。

CD Copier GE程序本身的设置很少。点击菜单中“编辑”→“驱动器数量（Number of Drives）”会弹出一个虚拟光驱管理对话框，在此可设置虚拟光驱的数量，最多24个。在该对话框下方有一个虚拟光驱列表，在列表中选中一台虚拟光驱后，点击旁边的“属性（Properties）”还可修改虚拟光驱的盘符。


图15

在CD Copier GE中加载光盘映像档的方法简单之极，只需用鼠标双击清单中的映像档就成了；另一种方法稍微麻烦点，要先选中一个映像档，然后在光驱列表中的一台虚拟光驱上点右键，然后选“插入”即可。卸载也是一样，在加载了映像档的虚拟光驱上点右键，然后选“弹出”就可以了，当然通过菜单和工具栏的按钮也能实现加载和卸载操作，此处就不再赘述了。

制作FCD光盘映像是CD Copier GE的另一主要功能，点击菜单中的“编辑”

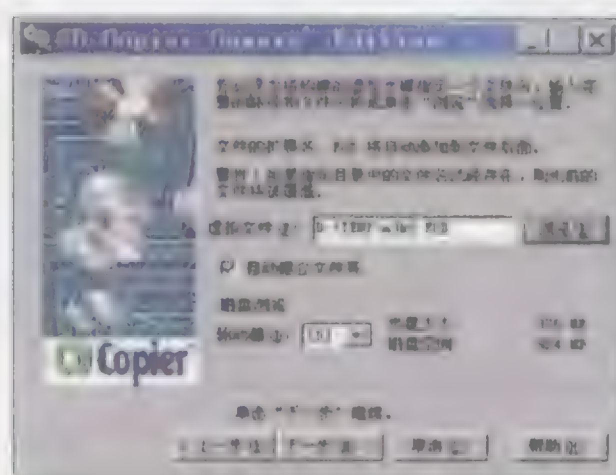
虚拟光驱越多越好吗?

最初在刚接触虚拟光驱的时候，一下子“我的电脑”里可以多出五六个光盘符！呵呵，那时是硬盘不大，要现在的话恐怕至少得有十个以上！。因为当初以为一张盘就要占一个“光驱”，后来熟悉了才明白，只要对虚拟光盘文件进行有效管理就行了。各种软件在虚拟一张光盘的时候，总会在硬盘上生成相应格式的“大个头”的虚拟光盘文件，当你要使用某张光盘的时候，只需在相应软件中指定此文件的路径就行了。所以就算你同时在玩十个游戏，只要有一个虚拟光驱盘符就行，就像真正的光驱一样，可以“换盘”嘛！

→“构建映像（Build new virtual CD file）”，或点击工具栏中的相应按钮，弹出一个映像制作向导的对话框，此后建立映像的过程如下：

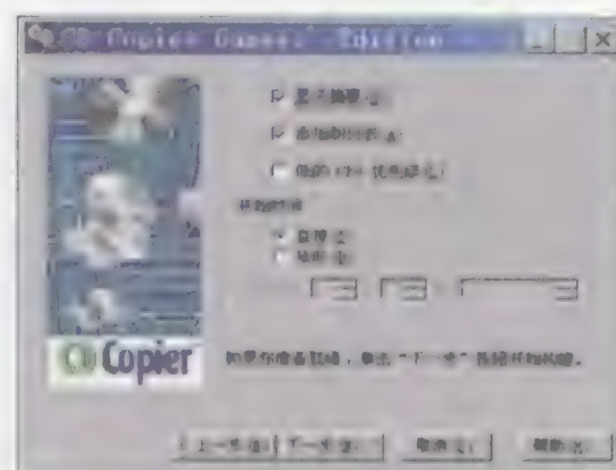
1.首先是“选择来源（Selecting the Source）”（如图15），也就是选择源光盘的位置，选择完毕后按“下一步”按钮。

2.然后是“选择目的（Selecting the Destination）”（如图16），即选择存放光盘映像的目的路径，点击“浏览（Browser）”按钮进行选择，CD Copier GE会自动估算映像的大小，可通过下方的“磁盘浏览（Disk Browser）”来查看硬盘分区是否有足够空间能容纳映像。如果选择了“自动建立文件夹（Automatically make folder）”，那么在这一步之后，将会在已选择的目的路径处自动建立一个与映像档同名的文件夹，最后生成的FCD文件就会被保存在这个文件夹中。选择完毕后按“下一步”。

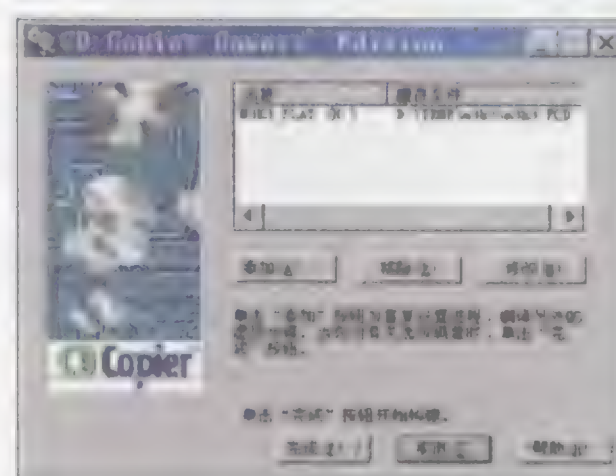

图16

3.出现“构建映像选项（Build Image Option）”，显示源光盘的数据轨和音轨的数量，在此可以选择要构建数据轨还是音轨或二者皆有。然后按“下一步”。

4.根据上一步的选择，下面将分别出现“数据构建映像选项（Select Data Option）”和“音乐构建映像选项（Select Audio Option）”，或二者分两步依次出现。数据映像主要选择是否要进行压缩和忽略读取中的错误，点击“估算（Estimate）”按钮可以估算出压缩后数据的大小。音轨映像则要选择解音频的方法，是数字（Digital）还是模拟（Analog），最后音轨将被转换为WAV格式的文件存储于目的目录中。选择完成后按“下一步”。


图17

5.接下来是“映像选项（Build Option）”（如图17）。主要是设置一些与建立映像有关的信息。因为建立光盘映像需要比较长的时间，系统资源耗费也比较大，所以在此还可以选择CPU的等级。设置完毕后按“下一步”。


图18

6.最后是“映像管理（Managing Image）”（如图18），经过前面几步，我们已建立了一个映像构建任务，此时可选择“删除（Remove）”或“修改（Modify）”这个任务，还是“添加”一个新任务。“删除”不用说了，“修改”是返回开始的第1步，但刚才作的各项选择和设置仍然保留，可从头开始一步步检查和修改，直到满意为止。而“添加”同样是返回第1步，但已是一个新任务，此时除非你有多台光驱，否则就应该插入一张新的光盘了。如果一切就绪，按“完成”就开始生成映像了。

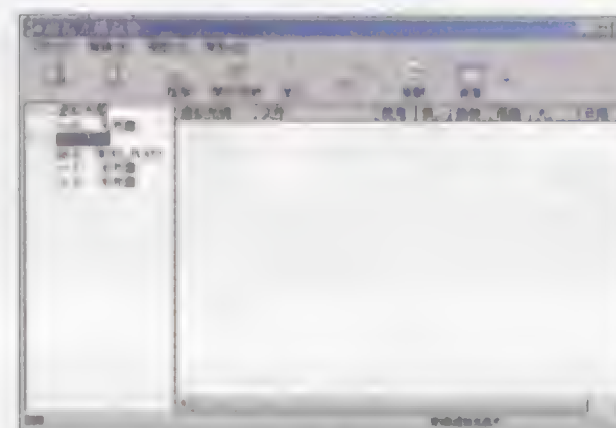
听起来步骤不少，其实在实际操作时并不需要作多少改动，只要照着默认的设置一路按“Next”就行了。最后，讲到生成映像的速度，笔者认为CD Copier GE在同类软件中应该说是最快的，虚拟一张光盘的时间正常情况下仅4分钟左右，这应该是其优秀的光盘读取算法的功劳。

老树新枝 人气软件

VirtualDrive虚拟光驱

版本：7.03	性质：共享软件
大小：30MB	界面：中文
平台：Windows 9X/2000/NT/XP	公司：上海东石资讯公司
网址：www.farstone.com.cn	

VirtualDrive的最新版本为7.03，安装文件30MB，适用于所有Windows操作系统。它成名已久，在Win95时代就受到了无数玩家的钟爱，也是国产软件的代表作之一。本刊曾经多次介绍过它，大家对其功能和操作应该比较熟悉了，本文就不再详述了，只结合新推出的VirtualDrive 7.0（以下简称VD7）版本的一些新特性作简要说明。

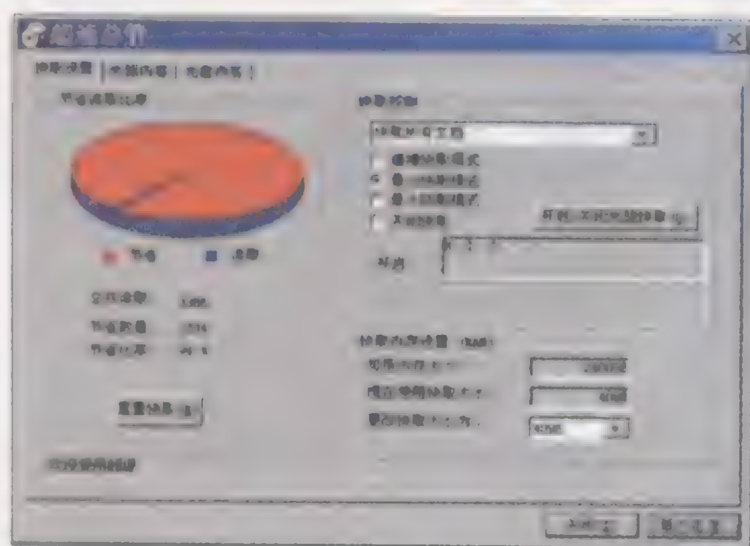

图19

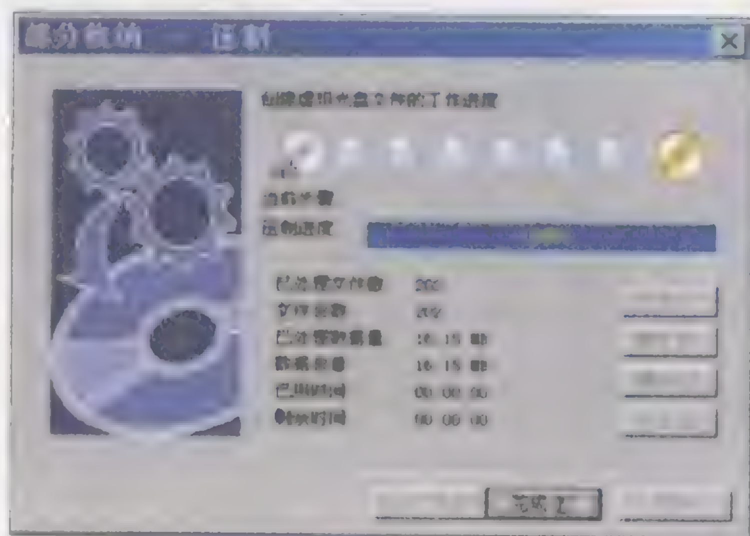
在安装过程中，VD7会检测操作系统的环境，在简体中文系统下软件将自动安装为简体版本。除简体中文外，安装程序中还包括繁体中文、英文、日文、韩文等10种语言包，这大概是VD7的安装文件比较大的原因之一。安装完毕后，打开名为“虚拟光驱总

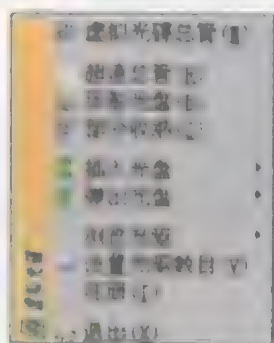
虚拟光驱使用心得

注意版权问题

这个题目可能是最重要的，计算机上的复制一直最容易引发争议，虚拟光驱方便了使用，但千万要注意复制时的版权问题哦！


图20


图21


图22

管”的主窗口，嗬，漂亮多了（如图19），工具栏里的按钮一个个打扮得花枝招展，令人颇有跑步迈入XP时代的感觉。和VD2000一样，窗口左侧是光驱列表，右侧是光盘映像清单，通过工具栏中的“插入”和“弹出”按钮可实现映像的加载和卸载；虚拟光驱的最大数目仍是23个，菜单中的“视图”→“设定数目”可设定虚拟光驱的数目。

超速总管也是旧版本就有的功能，实际上是一种使用内存中的缓冲区加速读取光盘和虚拟光盘的技术，即所谓的“增速快取”。VD7对超速总管的管理比以前方便了很多，只要点菜单中的“文件”→“超速总管”就可对其进行设置，在弹出的设置对话框（如图20）中，还能同时显示虚拟光驱和光驱中光盘映像的信息。

在光盘映像的制作方面，VD7引入了制作向导，使操作步骤更加清楚和简便。点击工具栏中的“压制”按钮，可以启动映像的制作向导（如图21），无论是数据光盘、音乐光盘，还是数据＋音轨的混合模式光盘，都可通过该向导来生成。VD7生成的映像是.vcd格式，通过菜单“文件”→“文件转换”可实现.vcd与.iso格式的转换。

工具栏中还新加入了一个“部分收纳”按钮，其功能是直接将硬盘中的文件虚拟成光盘映像。点击“部分收纳”后会出现一个新的同名窗口，再点击该窗口工具栏中的“加入”按钮，在弹出的对话框中选择硬盘中的文件或目录，并将它们加入到部分收纳窗口右侧的文件列表中。选择完毕后，点击“开始压制”按钮，一张没有来源光盘的虚拟光盘就生成了。

和许多同类软件一样，在Windows的任务工具栏中也能找到VD7的常驻小图标，用鼠标右键点击一下看看（如图22），上面介绍的主要功能一项不缺，这样大家不用启动虚拟光驱总管也能轻松使用VirtualDrive了。

宝马金鞍 最佳搭档

 WinISO

版本：5.3	性质：共享软件
大小：757kB	界面：中文
平台：Windows 9X/2000/NT/XP	公司：WinISO Computing Inc.
网址：www.winiso.com/cn	


图23

如今，我们在很多软件（游戏）站点上看到的东西，大多以各种ISO文件（这里所说的ISO文件并不仅仅是指以ISO为后缀的文件，而是泛指光盘镜像文件）格式存放的，但我们使用的虚拟光驱往往只能认出其中的几种。另外当我们要编辑这样的软件时，就必须使用一些ISO的辅助软件，在以前本刊的虚拟光驱软件的专题中，我们介绍了VcdromX这个虚拟光驱的好搭档，今天我们在这里为大家再介绍一款功能更加强大的ISO软件。

WinISO是一个CD-ROM映像文件格式转换工具，并且可以直接编辑光盘映像文件。它可以处理几乎各种格式的映像文件。通过WinISO你可以在映像文件内部添加/删除/重命名/提取文件，可将其它格式的映像文件（包括BIN）转换为标准的ISO格式，同时也可从你的CD-ROM中创建ISO映像文件。由于它具有文件关联功能，你可在Windows资源管理器中的ISO文件上直接双击打开它。更方便的是它的操作非常简单，使用界面和资源管理器极为相似，即使是初学者也没什么太多障碍。最新版的WinISO已出现官方中文版，注册正式版只需人民币30元（如图23）包括帮助文件也已翻译成中文，这对于我们了解和使用其各项功能就更加方便了。考虑到它的许多功能都和光盘的刻录紧密结合，所以在这里就不详加介绍了，我们会在下期的光盘刻录专题文章中结合实例为大家作具体讲解。

结束语：记得大学的时候有一位教授提到，若是以后内存也像一般硬盘那么便宜，那计算机的速度可就不是现在所能想象了。想来也是，大家都是存储介质，只不过存储速度各有差别。虚拟光驱的思想就是用比较快的硬盘访问代替了光驱访问，然而既然是存储介质间的转换，就不可避免的会与许多其他技术紧密关联，如刻录技术、镜像技术等，这些相关的话题将在我们以后的杂志中涉及，期待着您的关注！

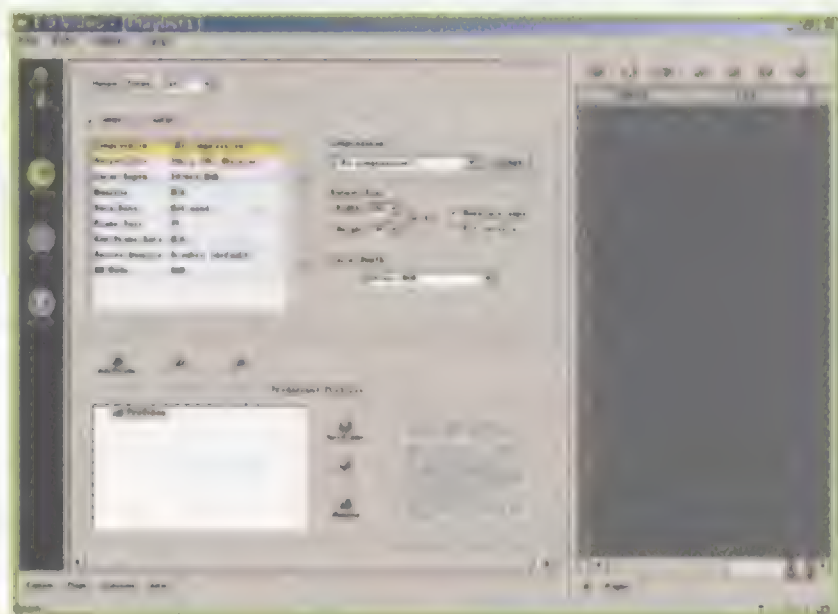
软件新天地

■北京 胡子

写这期稿子时，世界杯正踢得如火如荼。这届在咱们亚洲办，还好不用熬到"半夜鸡叫"了，不过相信大家一定都和我一样全情投入，所以昏天黑地一番大概还是在所难免吧。我想软件迷和球迷应该有很大的共性，因为大家都是在不断地追求新奇有趣的东西。现在尘埃已经落定，大家不妨平静一下激动的心情，和我一起在软件天地中继续这无尽的旅行吧。

EO Video——"ALL IN ONE"的多媒体转档工具

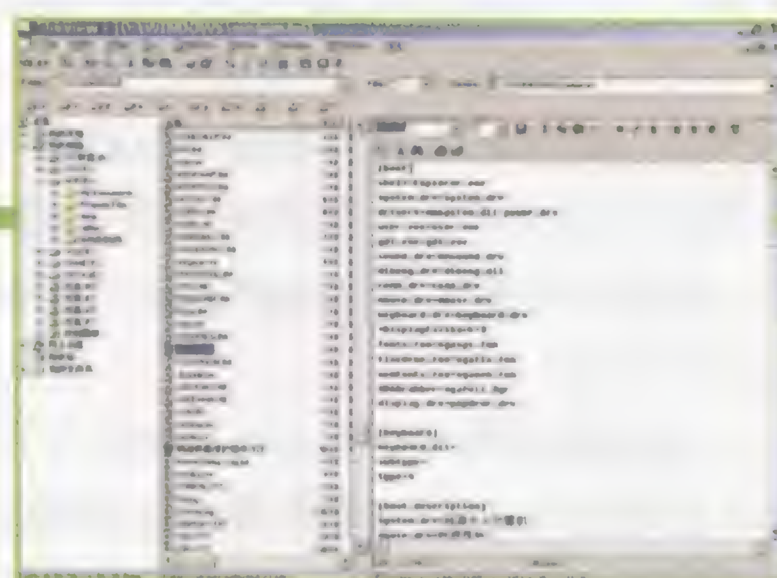
类型：多媒体工具	版本：1.214
大小：3.1MB	授权：共享
平台：Win9X/Me/NT/2000	制作：McGray, Ltd.
下载：http://www.eo-video.com/Download/v1214/setup.exe	



现在网络上的视频资源非常丰富，在目不暇接之余，一定会有些特别经典的片段想要刻成VCD保存起来。我们都知道，无论什么视频格式，在刻录VCD之前实际上都要转成标准的MPEG格式文件，但有些格式如RM、WMV和ASF等流文件是很难转换的，大多数多媒体转换软件对它们根本无计可施。而EO Video的最大特点就是能支持流文件的转换操作，对于众多网民实在是一大福音，因为RM等流文件正是目前网络上最流行的视频格式。除流文件外，EO Video还支持AVI、MPG等Windows Media文件格式的转换，甚至还支持QuickTime的MOV格式文件的转换。

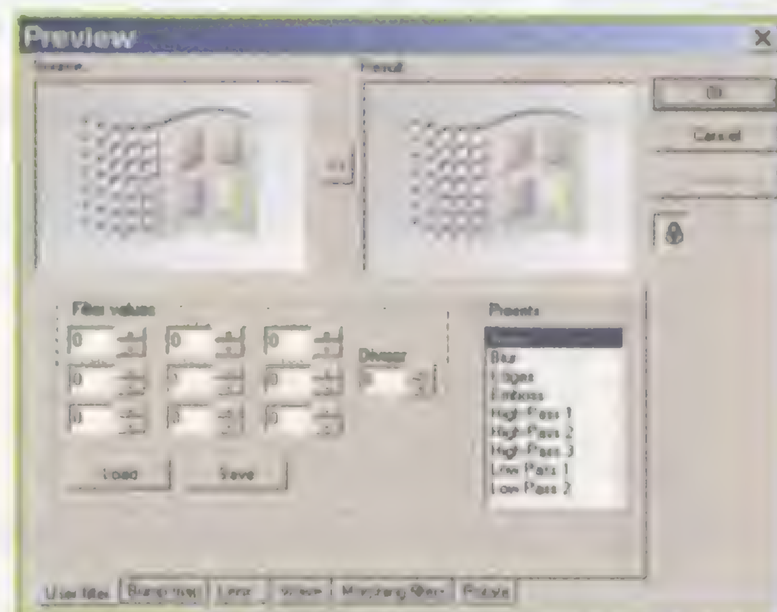
打开EO Video，窗口左边是一个标准的文件浏览器，右边是转换文件的列表区，我们可以在文件浏览器中挑选需要转换的文件，然后拖动到文件列表中。在文件浏览器下方有4个功能按键，完成文件选择后，点击其中的"转换器"（Converter）键，进入转换选项页面。EO Video支持的输出格式包括AVI和MPEG两种，用户可在转换选项页面中对输出格式进行详细设置，如图像的分辨率、颜色的调整、声音的采样率等。在页面左侧有3个圆形按钮，点击其中的"Output"可设置输出文件的路径和文件名；如果一切设置完毕，点击"Convert"即可开始转换。也许笔者Duron 750的电脑配置有些落伍了吧，EO Video转换流文件时速度不是很理想，几分钟长度的RM文件居然用了20多分钟才转完，虽然如此，得到的MPG文件效果还是很令人满意的：放大的图像似乎比源文件还要清晰，图像和声音同步得也很好。如果牺牲一些图像和声音的效果，在速度上应该还有较大的提升。

EO Video可以说集多媒体的播放、管理和转换于一身。除文件转换功能外，为方便文件在网络上的传输，EO Video支持对文件进行拆分和合并。EO Video还有一个内置的播放器，可播放绝大多数媒体文件。



ClikView——管理文件的万能工具箱

类型：文件工具	版本：1.4
大小：1.2MB	授权：共享
平台：Win9X/Me/NT/2000	制作：Spadix Software
下载：http://www.spadixbd.com/clikview/clikview.exe	



我们的硬盘中充满了各种格式的文件，操作系统一般都会为每种格式的文件指定一个默认的打开工具，比如TXT是记事本，BMP是画笔，HTML是IE等。但有时这种"拉郎配"式的默认设置并不那么合适，明明只想浏览一张JPEG图片，结果却不得不打开Photoshop这么个庞然大物，对于电脑有限的系统资源无疑是极大的浪费。如果有一种万能的工具，耗费很少的资源，就可以浏览和处理所有的文件，那就好了！呵呵，尽管像不切实际的幻想，但到目前为止，ClikView似乎是最接近这一目标的软件。

ClikView有着不亚于UltraEdit的文件浏览和编辑功能。在同一个窗口中，

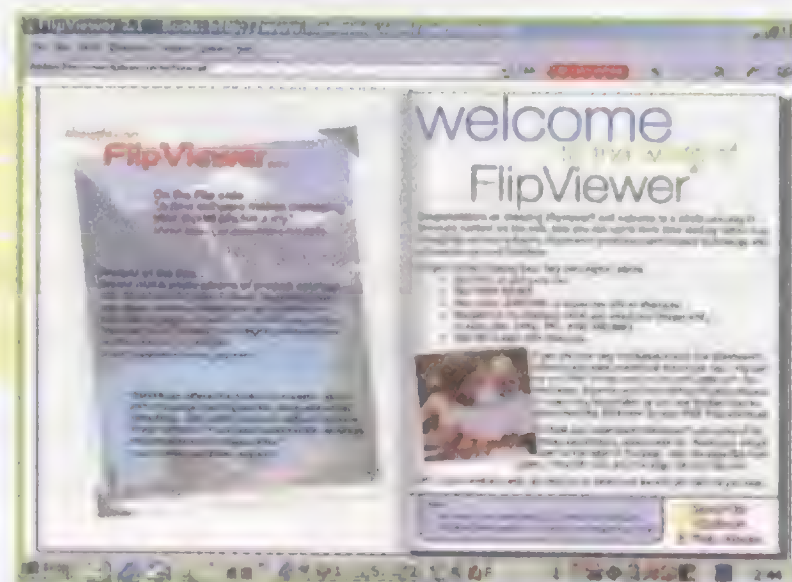
ClikView可浏览几十种文件格式，包括各种文本文件、HTML文件、图形文件、多媒体文件、程序源文件，甚至连Word和Excel文件都可进行预览。对于正在浏览的文件，ClikView可进行各种简单的编辑和处理。文本文件不用说了，对图像文件可进行缩放、旋转、改变亮度和对比度，外加多种特效处理，小型图像处理软件能做的也不过如此吧。它还支持对源程序文件的语法进行颜色标注，对一些媒体文件则可直接播放，不必调用其他播放器。

不仅如此，在文件管理方面，只要Windows资源管理器能做的，ClikView全能轻松搞定。令人惊喜的是，由于内置了解压缩功能，对于ZIP、RAR等压缩包中的文件，ClikView也可直接浏览。ClikView还可把压缩包转换成自解压的EXE执行文件，使其便于在其他电脑上使用。

ClikView可以说结合了UltraEdit和Windows Commander两大高手的长处，虽然初出茅庐，“招数”上还不是十分纯熟，但路子绝对没错，假以时日出类拔萃当可预期。

FlipViewer

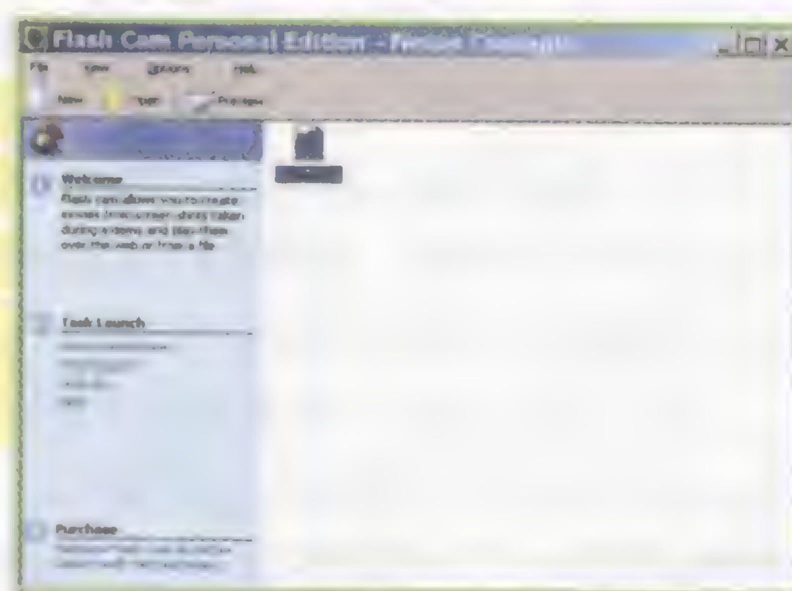
类型：网络浏览　　版本：2.1
大小：2.3MB　　授权：免费
平台：Win9X/Me/NT/2000/XP　　制作：E-Book Systems
下载：http://www.flipviewer.com/download/fv/



和上期介绍的电子相册制作软件FlipAlbum出于同门，FlipViewer是一个很有意思的浏览工具。除身为FlipAlbum的专用浏览器外，FlipViewer还可以浏览HTML网页，也就是能当作普通的网络浏览器使用。大家还记得FlipAlbum制作的电子相册的那一手“翻书”特技吗？这一招小师弟FlipViewer使得更是青出于蓝。FlipViewer的厉害处在于，可以在浏览网站时产生翻书的效果，这意味着“前进”、“后退”之类的按钮可以退休了。FlipViewer还可以在你选择的网页上添加书签，以后只需点击书签，就可以返回该网页。呵呵，看到熟悉的网站变成了一本厚书，书里夹满了红红绿绿的书签，真是一种其妙的感受啊！

FlashCam

类型：桌面工具　　版本：1.74
大小：0.9MB　　授权：共享
平台：Win9X/Me/NT/2000/XP　　制作：Nexus Concepts
下载：http://www.nexusconcepts.com/flashcam/FlashCam-Install.exe

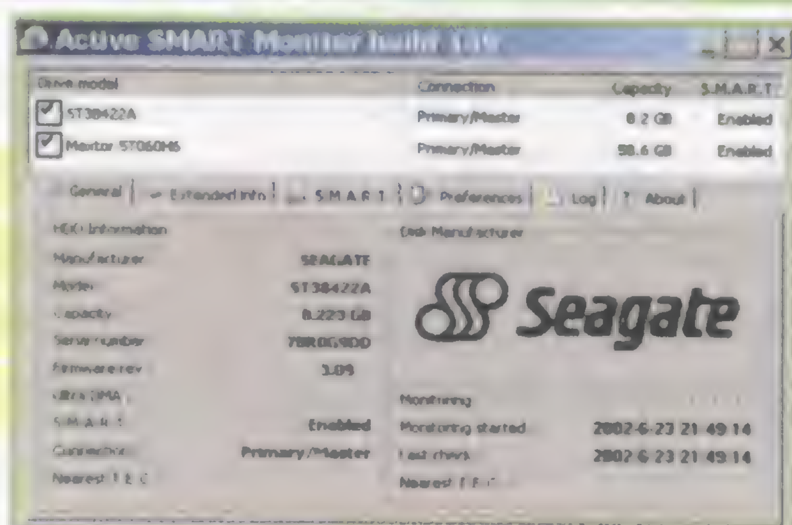


古人说得不错：巧者劳而智者忧。现在这年月，想当一个旁人眼里的电脑高手就是件相当费神的事情。想想看，咱们国家每年新增无数电脑用户，其中难免有若干会是你的三姑六姨，朋友熟人之类，而你跑不了，就自然成为大家最理想的义务电脑讲师。其他问题倒还好办，最让人头痛的是一些常用软件的操作，电话里不容易说清楚，而要一一亲身示范又太耗时间，不愧是对人类耐性的一大考验啊！

看来只有靠FlashCam给你分忧了。FlashCam可把你在电脑屏幕上的操作录制成Flash影片，你只要预先录好教学操作，然后把Flash影片通过Email发过去，对方只要把Flash拖入IE浏览器就可以观赏了，很方便吧。如果你想把教学片做得更精致点，也没问题，FlashCam可以把实际操作和鼠标的动作分别录制，也就是说你可以在影片中任意编辑和添加鼠标的轨迹，另外还可加入些图片和音乐等，为自己制作的教学片增色。

Active SMART Monitor

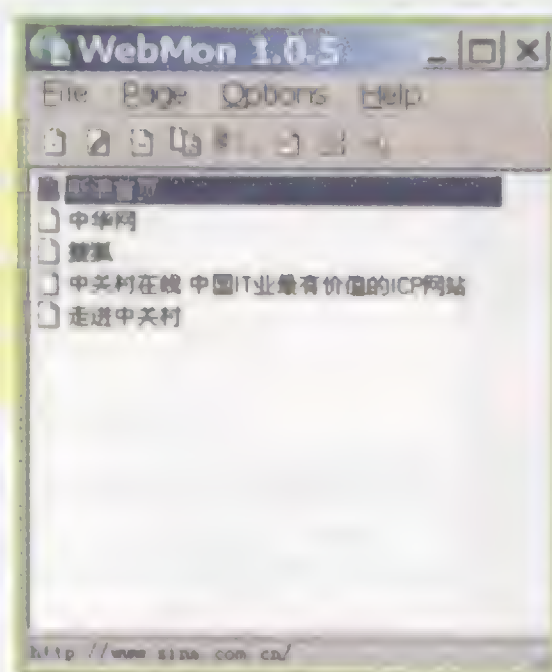
类型：硬盘工具　　版本：1.11
大小：783kB　　授权：免费
平台：Win9X/Me/NT/2000　　制作：PANTERASoft
下载：http://www.panterasoft.com/download.html



随着硬盘容量的成倍加大，硬盘“牺牲”的几率似乎也在以相似比例增

长。不瞒大家，笔者在最近一年之中已有过两次痛苦的经历，其中一次属于“慢性发作”，还来得及挽救；而另一次则是不折不扣的“突然死亡”，造成的损失就严重得多了。唉！如果能在事前观察到硬盘故障的端倪就好了。好在最新上市的硬盘大多提供了自我检测的手段，其中最流行的就是S.M.A.R.T.（Self Monitoring And Reporting Technology）技术，这下Active SMART Monitor是作什么用的，大家应该心中有数了吧。通过S.M.A.R.T.技术，Active SMART Monitor可收集硬盘运行过程中的各种信息，如读写错误率、寻道错误率、盘片旋转重试次数等，如果发现异常状况，将会自动弹出警告窗口，使你有所警惕。所谓未雨绸缪，大家对这些蛛丝马迹万不可掉以轻心，务必要寻根溯源查个明白，否则等到硬盘发出恐怖的“卡哒卡哒”声的时候，就悔之晚矣了！

WebMon



类型：网络工具　　版本：1.0.4
大小：708kB　　授权：免费
平台：Win9X/Me/NT/2000/XP　　制作：Colin Markwell
下载：http://www.markwell.btinternet.co.uk/webmon/webmon.exe

WebMon是一个监控网站内容是否已更新的软件。你可以直接输入网站的地址或从IE的收藏夹中选择网站，添加到WebMon监控列表中，此后一旦某网站自从你上次访问后有了更新，WebMon就会显示相应的提示窗口并伴有提示铃声。WebMon还可设置自动检查更新的时间间隔，或设置成检查网页中某部分内容的更新。对于那些收藏丰富的老网虫来说，WebMon是个不错的冲浪伴侣。

影音必备DivX Player



版本：5.02　　大小：3.06MB
性质：免费　　平台：Windows 9X/Me/NT/2000/XP
下载：http://download.divx.com/divx/DivX502Bundle.exe

DivX是由DivXNetworks公司发明的，类似于MP3的数字多媒体压缩技术。DivX基于MPEG-4标准，可以把MPEG-2格式的多媒体文件压缩至原来的10%，更可把VHS格式录像带格式的文件压至原来的1%。它可以让你欣赏全屏的高质量数字电影，无论是声音还是画质都可以和DVD相媲美。最新版DivX 5.02不仅包括了DivX 5的压缩格式支持，更提供了观看DivX的优秀播放器DivX Player。

编解码器更新内容：

・增加了几个新的编解码工具栏选项，允许用户调整平滑播放并且改进了对某些显卡的支持，具体有：

a.“Smooth Playback”选项，打开能使影像播放更加平滑

b.“YUV Extended”选项，当选上后编解码器会试着以YV12模式来给视频解码，这是给DivX内容解码最快的方法

c.“Overlay Extended”选项，打开会使过滤器设法使用硬件覆盖方式来播放视频，速度很快

d.“Double Buffering”选项，打开会使显卡为视频播放分配另外的一个缓冲器，这会增加视频播放的平滑度

e.“Film Effect”选项，打开会给解码图像增加电影噪音，增加影像的“逼真度”

f.隐藏的“Force Color Mode”设置，自己动手把注册表键值“HKEY_CURRENT_USER\Software\DivXNetworks\Force Color Mode”导入Windows注册表并且给它从1到7赋值，这会使显卡使用特定的色彩模式，是在特殊情况下解决显卡问题的最好办法。支持色彩模式：1.YV12、2.YUY2、3.YUYV、4.RGB32、5.RGB24、6.RGB555、7.RGB565。

・优化了解码器能更连贯地回放视频。

・修正了trace_b.txt日志文件在编码过程中会被不断写入，导致占用巨大硬盘空间的问题。

・修正了当搜索栏来回快速移动导致出现播放问题的bug。

DivX Player 2.0 alpha 4更新内容：

・整合了新的DivX 5.0.2解码器。

・当播放视频时可以禁止屏幕保护。

・修正了默认skin、在compact模式中按下右下角的小“+”按钮不能使播放器正确地回到normal模式的问题。

・修正了当播放某些文件时，声音和图像会逐渐不同步的问题。



Office 11初露锋芒

微软在纽约举行的TechXNY会议上发布下一代Office办公软件和有关写字板电脑（Tablet PC）的计划。下一代的Office办公软件（目前的开发代号为“Office 11”）预计将在2003年年中上市。目前所知晓的Office 11中的重大改进有如下这些：

Office 11中将更好地支持XML语言，可以很方便地将Word、Excel等桌面程序与存储在客户关系管理和其它商业系统中的公司数据连接起来。XML语言是数据解释与交换的行业标准，也是支持微软.Net网络服务计划的关键技术。

Outlook的用户界面将有比较大的改动，窗口将一改上下分屏的设计，将采用左右分屏设计。这样用户就可以更加方便的浏览信件，就如同翻阅普通书籍一样。用户还可以自定义邮件分类方法。

进一步加强了Office 11和SharePoint之间的整合。虽然没有提及细节问题，但据说这将方便用户在进行在线会议时的文档处理。

用户将可以把像手写板输入的图形这样的非结构化数据插入结构化文档，比如Word、纯文本文件等。

业界动态

Word 2002最新升级补丁发布



微软发布了最新的Word 2002升级补丁Q323547，主要修正了Word 2002中已发现的如下问题：

直接在Word中选择将文档以E-mail附件形式发送时程序很能会停止响应。

Word启动时的“这个项目中的宏已被禁用”出错信息和Vbe6.dll文件错误信息。

其他未曾公布的22个问题，详情可参考微软Knowledge Base文章Q323547中的内容。

一般个人用户可在http://office.microsoft.com/downloads/2002/wrd1004.aspx下载并安装这个升级补丁，安装升级补丁前要求机器上已装有Office XP Service Pack 1。安装完成后Word 2002的版本号被升级到10.0.4109。

业界动态

Excel 2002最新升级补丁发布



微软发布了最新的Excel 2002升级补丁Q323548，主要修正了Excel 2002中已发现但未曾公布的30个问题，详情可参考微软Knowledge Base文章Q323548中的内容。一般个人用户可在http://office.microsoft.com/downloads/2002/exc1002.aspx下载并安装这个升级补丁，安装升级补丁前要求机器上已装有Office XP Service Pack 1。安装完成后Excel 2002的版本号被升级到10.0.4109。

业界动态

微软召开“Office开发技术大会”



6月19日，北京，微软(中国)有限公司在京隆重举行“Office开发技术大会”。在微软Office XP简体中文版在华发布一周年之际，海内外多位在Office开发领域颇具经验的资深专家与20多家开发商和400名到场的应用开发人员、业务主管、技术主管、IT技术人员一同探讨、分享以微软Office作为企业现代办公主流平台的开发技术和经验。

Outlook专题（四）

■上海 周克勤

Outlook中的安全性和反病毒措施

1.更高的宏病毒安全级

首先来看看对宏病毒的防范措施。在Outlook 2002及其他的Office XP程序中，对于宏的安全级默认情况下被设为高，这样只有经过安全签署的可靠的宏才能运行。而其他未经签署的宏会自动被禁用。在“工具”→“宏”→“安全性”对话框可设定宏的安全性级别（如图1）。当设为中等级别后，用户打开含有宏的文档或邮件时可选择是否运行宏。

2.对潜在不安全附件的阻隔

为防止各类病毒通过电子邮件肆意传播，Outlook 2002对所能接收、发送的附件类型做了不小的限制。Outlook 2002对附件文件定义了两种级别：Level 1和Level 2。Level 1级别的附件被认为是不安全的，下表中给出了默认情况下所有Level 1级别的文件类型。

当用户收到含有Level 1级别附件的邮件时，虽有邮件仍带有附件标记，但用户既不能将附件保存、打开，也不能进行删除、打印或其他任何操作。邮件的标题栏上会提示用户Outlook已阻隔了潜在的不安全附件（如图2）。当用户要保存或发送一封含有Level 1级别附件的邮件时，Outlook会提示用户：若接受方使用Outlook将不能打开该附件，我们可选择发送或不发送（如图3）。当用户转发一封含有Level 1级别附件的邮件时，附件不会被包含在转发邮件中。

文件扩展名	文件类型描述
.ade	Microsoft Access工程扩展
.adp	Microsoft Access工程
.bas	Microsoft Visual Basic类模块
.bat	批处理文件
.chm	已编译的HTML帮助文件
.cmd	Microsoft Windows NT命令脚本
.com	Microsoft MS-DOS程序
.cpl	控制面板扩展
.crt	安全证书
.exe	可执行程序
.hlp	帮助文件
.hta	HTML程序
.inf	安装信息
.ins	Internet命名服务
.isp	Internet通讯设置
.js	JScript文件
.jse	Jscript编码脚本文件
.lnk	快捷方式
.mda	Microsoft Access加载项程序
.mdb	Microsoft Access程序
.mde	Microsoft Access MDE数据库
.mdz	Microsoft Access向导程序
.msc	Microsoft通用控制台文档
.msi	Microsoft Windows安装程序包
.msp	Windows安装程序的修补程序
.mst	Visual Test源文件
.pcd	Photo CD图像或Microsoft Visual Test已编译脚本
.pif	到MS-DOS程序的快捷方式
.reg	注册条目
.scr	屏幕保护程序
.sct	Windows脚本组件

Level 2级别的附件虽不像Level 1级别的附件那样受到那么多限制，但用户仍不能在Outlook中直接将其打开。当双击Level 2级别的附件会弹出警告框，我们可选择将其存储到硬盘后再打开。默认情况下，没有一种文件类型属于Level 2级别。

上述对邮件附件的防范特性是Outlook内嵌的功能；未安装“扩展电子邮件安全”补丁的Outlook 2000不具有这些特性。Outlook 2000的这一补丁可在http://office.microsoft.com/downloads/2000/Out2ksec.aspx获取，安装前先要将Outlook 2000升级到SR-1版本。

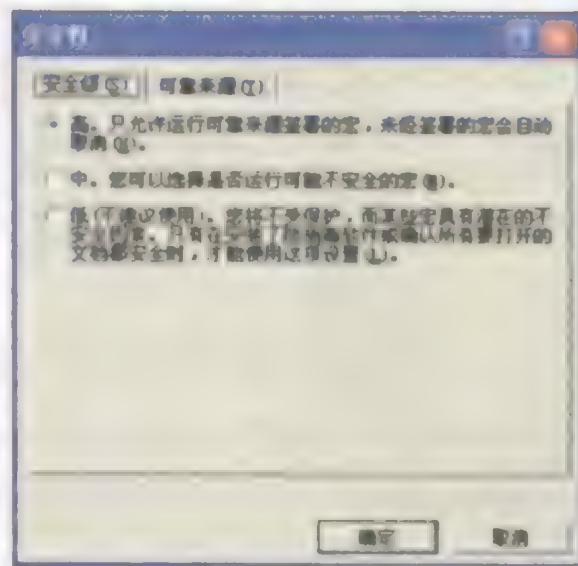


图1



图2

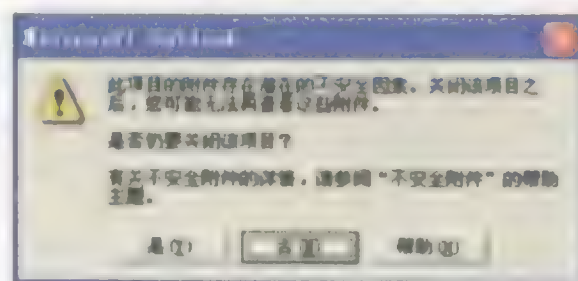


图3

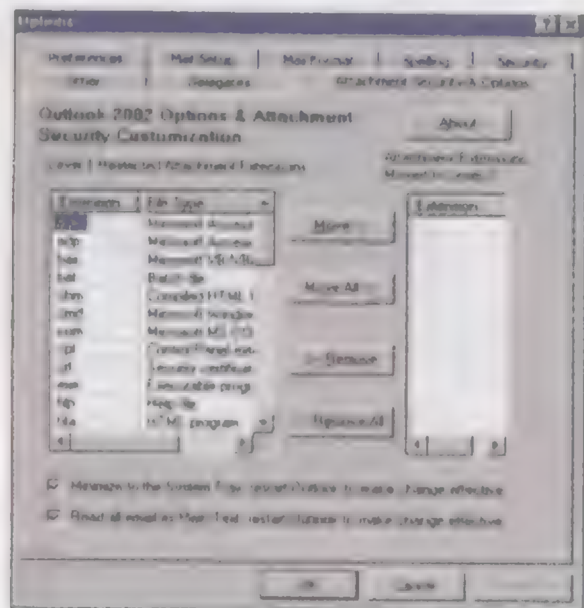
3.自定义潜在不安全内容附件的文件类型

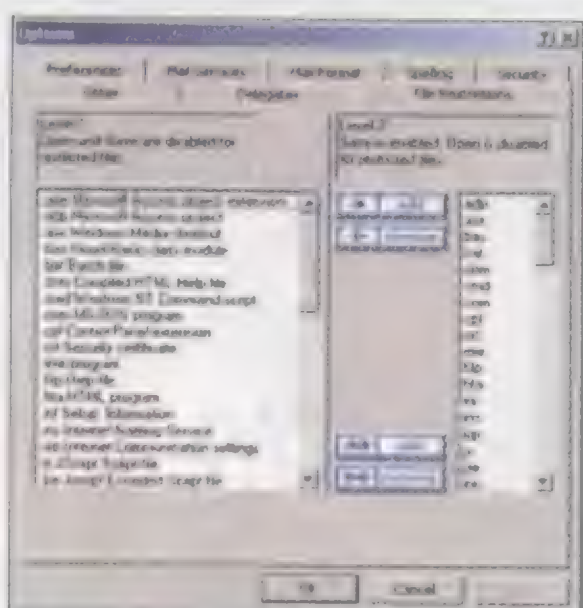
如果不习惯Outlook 2002对Level 1级别附件的安全性限制，我们可通过更改注册表来自定义Level 1级别的文件类型。在“开始”→“运行”对话框中输入“regedit”打开注册表编辑器。找到键值HKEY_CURRENT_USER\Software\Microsoft\Office\10.0\Outlook\Se-curity（如果没有这个键值，则手工创建一个），在其下新建一个名为“Level1Remove”（不含引号）的字符串值，并设定其数据值为我们想要从默认的Level 1级别文件类型中去除的文件类型，多个文件类型之间用分号隔开。例如，我们不想让Outlook封锁住.exe和.com类型的附件，可将其数据值设为“.exe”和“.com”（不含引号），如图4所示。



图4

上述更改Level 1级别的文件类


图5


图6

型的方法是针对一般Internet电子邮件的。用户若使用Exchange server作为邮件服务器，则可联系Exchange server管理员来更改Level 1和Level 2级别中的文件类型。

通过修改注册表来修改受限附件的文件类型毕竟不太方便，这里再向大家推荐两个小工具Attachment Options和Permissions Add-in，它们可将Level 1级别的文件类型转换到Level 2级别，从而保证该类型的附件能被顺利接收和发送。它们都是将自定义附件级别的功能集成到Outlook的选项卡中，如图5和6所示。其主页和下载地址如下所示：

名称：Attachment Options
主页：http://www.slovaktech.com/attachmentoptions.htm
下载地址：http://www.slovaktech.com/Files/AOsetup.exe
大小：4.1MB

名称：Permissions Add-in
主页：http://www.mrhtech.com/community/permissions.asp
下载地址：http://www.mrhtech.com/community/Downloads/OutlookSecurity_Addin.EXE
大小：2MB

日历、约会提醒及会议安排的使用

1.认识日历

首先来了解一些关于Outlook中日历的基本知识。选中“日历”文件夹，我们可看到视图中间显示的是一整天的时间段，以半小时为间隔，并用浅色和深色分别区分工作时间和休息时间，如图7所示。视图右边的上面为日历卡，我们可选中某年某月某日来查看日程安排；下面为任务列表，用于创建和显示任务。“日历”文件夹默认使用“天/周/月”视图，这也是最为常用的。当然，大家也能根据自己需要在“视图”→“当前视图”菜单中选用其他视图。

选择“工具”菜单中的“选项”命令，在“首选参数”选项卡中点击“日历选项”按钮，在弹出的对话框（如图8）中可对日历进行一些设置。例如我们可自定义一周中哪些天为工作日，哪些天为休息日，每个工作日的工作时间段，这些设置都决定了日历的显示方式。

另外，我们可为日历添加一个额外的时区，这一功能对于经常要与国外朋友进行联系的用户很有用。点击“日历选项”对话框中的“时区”按钮，勾选“显示附加时区”选项即可，并为每个时区输入一个便于识别的标签，如图9所示。设置后“日历”文件夹中的显示效果如图10所示。

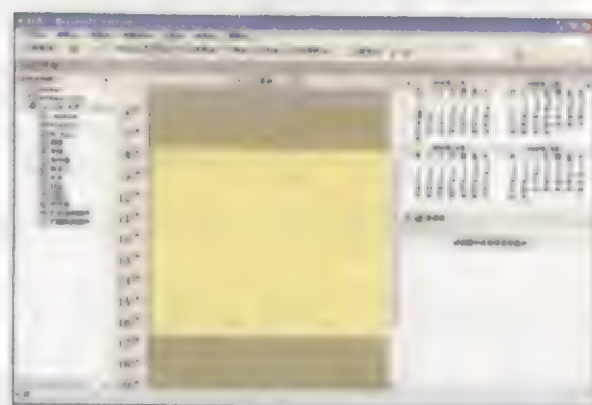
2.添加及设置节假日

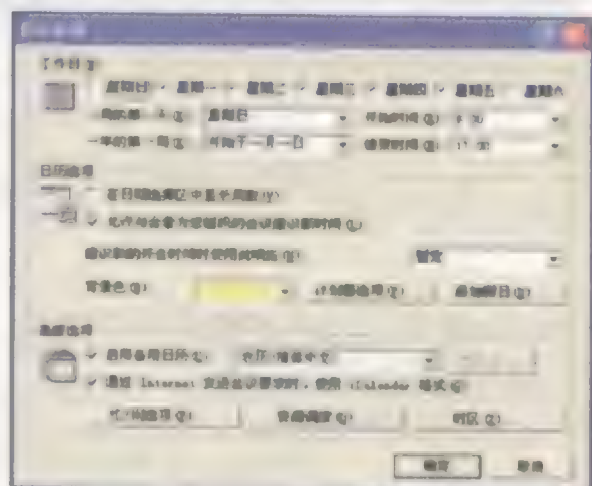
在“日历选项”对话框中点击“添加假日”按钮，在弹出的对话框中（如图11）我们可选择添加不同国家的节假日，并可同时添加多个国家的节假日。在节假日的那一天，日历的标题栏上会显示出相应名称，如图12所示。

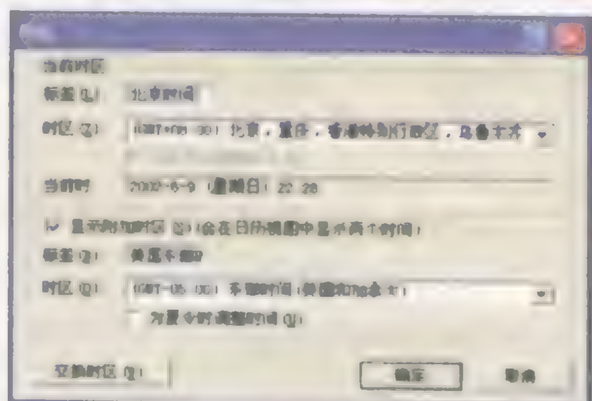
这里有一个问题值得大家注意：Outlook 2000中只包含了1998年到2002年时间段内的节假日；Outlook 2002中包含了2001年到2005年时间段内的节假日。特别是对于还在使用Outlook 2000的朋友，现在已是2002年，默认的节假日时间范围显然不够用。其实，我们只要知道Outlook节假日信息的调用原理，就能很方便地扩展节假日的可显示时间范围，或自定义特定节假日。

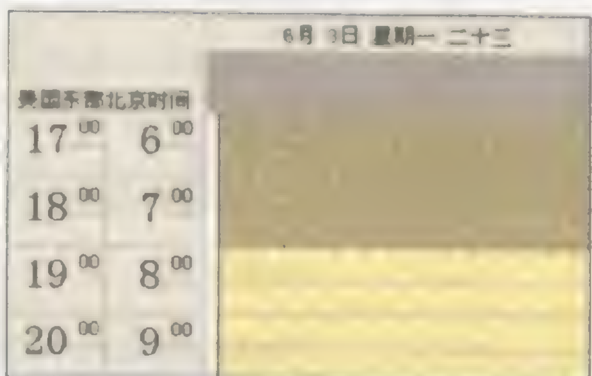
Outlook 2000中的所有节假日信息都从Outlook.txt文件中载入。对于中文版Office 2000，这个文件默认存放在C:\Program Files\Microsoft Office\Office\2052目录中。双击打开它后，我们可看到每个国家的节假日信息都以文本形式存储（如图13），时间范围为1998年到2002年。要扩展节假日时间段或添加自己特定的节假日（如“结婚纪念日”），只要按已有的格式进行添加即可。

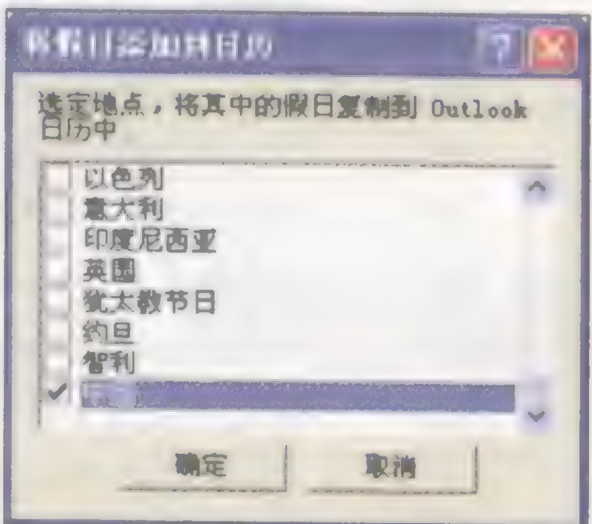
Outlook 2002中作了小小的改动，所有节假日信息都从Outlook.hol文件中载入。对于中文版Office XP，这个文件默认在C:\Program Files\Microsoft Office\Office10\2052目录中（英文版为C:\Program Files\Microsoft Office\Office10\1033目录）。可用记事本打开这











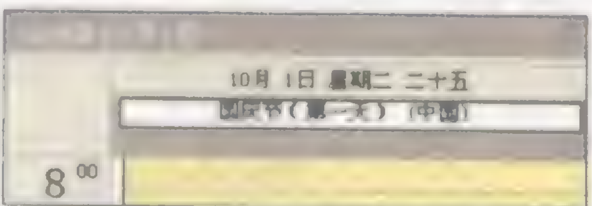
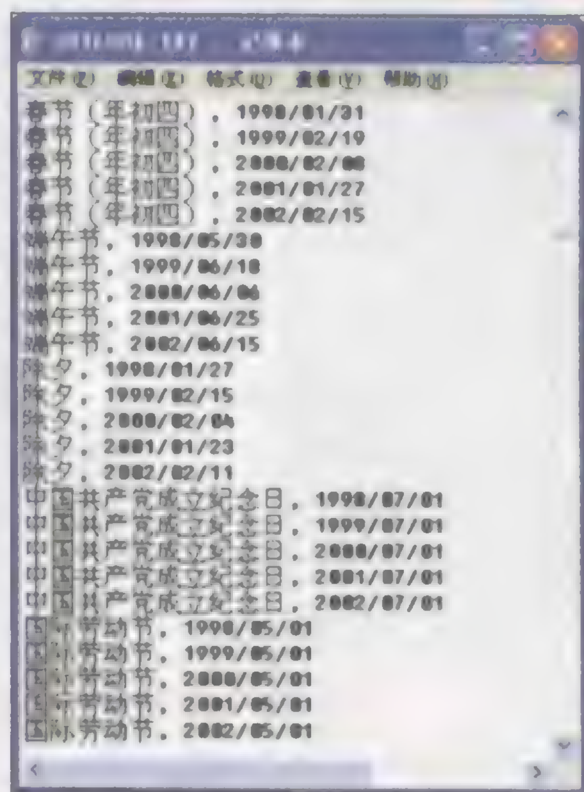


图7-图12

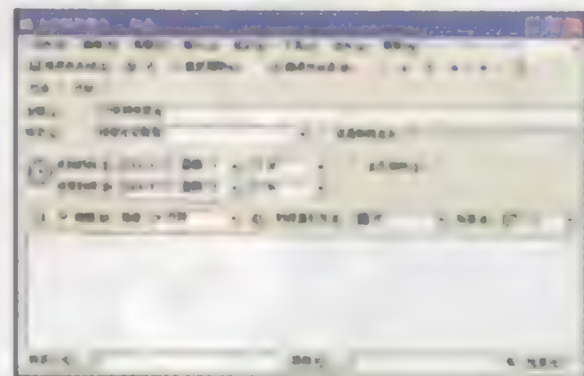
个文件进行所需的修改。

对于使用Outlook 2000的用户，只要直接将其他机器上Outlook 2002的Outlook.hol文件中的所有文本信息复制到Outlook.txt文件，保存后重新在Outlook 2000中载入，即可将其节假日信息扩展到由2001年至2005年的时间段，十分方便。需要注意的是，直接将Outlook.hol文件更名为Outlook.txt，再覆盖原有Outlook.txt文件的这一方法是无用的。



3.约会提醒

Outlook具有强大的日历功能，我们可方便地在其中创建约会提醒和安排会议。首先介绍一下约会提醒功能。生活在日益繁忙的信息化社会中，大家每天一定有不少日程安排需要记录。以前用得最多就是快易贴，有什么事就立即找支笔记录下来，然后往桌上或墙上一贴。这样时常会弄得满眼都是便条纸，既不美观又不便于查找。现在，我们完全可以利用Outlook将这些事项安排作为约会记录下来，还能设置定时提醒，从而确保不会误事。

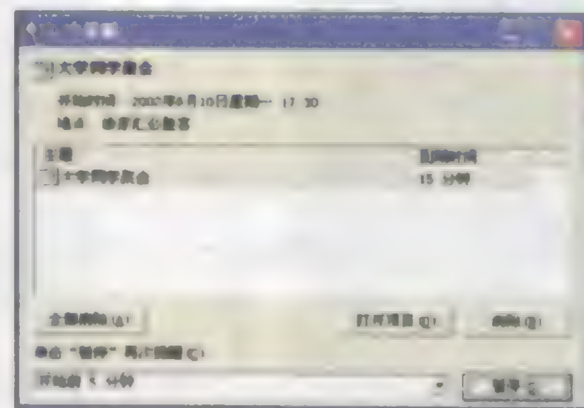


要创建一个新的约会提醒，我们只要选中“日历”文件夹后选择“动作”菜单中的“新建约会”命令，或直接使用“文件”菜单中的“新建”→“约会”命令即可。在弹出的如图14所示的对话框中，我们可输入约会主题、地点，设定约会开始和结束的日期、时间。别忘了勾选“提醒”选项并设定一个时间长度（默认为15分钟），这样我们会在约会开始前及时收到提醒。



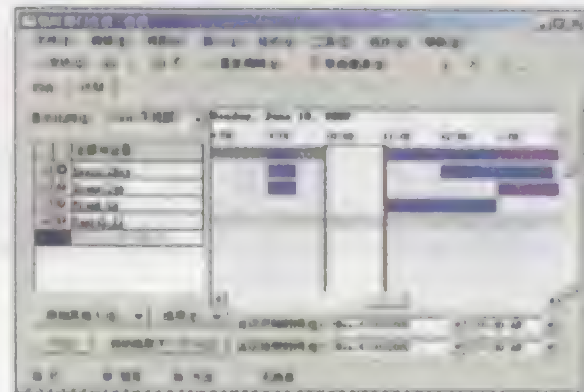
另外，我们如果有其他关于这次约会的内容需要记录，可在下面的输入框中输入。还能为这次约会设定“忙/闲”状态和颜色标签（便于识别），如图15所示。最后，点击工具栏上的“保存并关闭”按钮完成即可。这时，该约会提醒便会出现在“日历”文件夹中的指定时间段内。

在约会开始前，我们会提前收到提醒（如图16所示）。在这个对话中我们可以消除提醒或设定下次再提醒（暂停）的时间，并能打开约会项目查看详情。

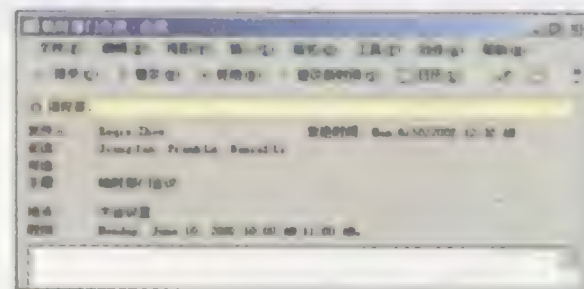


4.会议安排

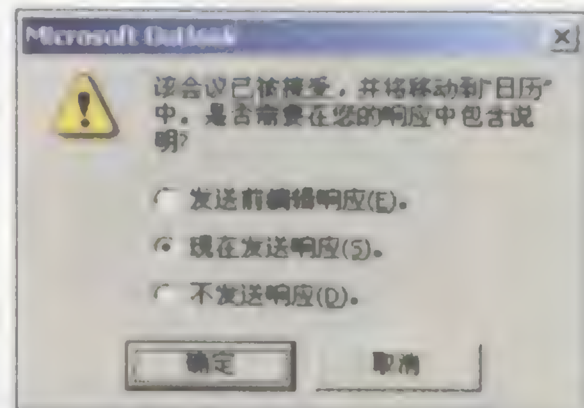
Outlook中的“会议安排”功能是企业级用户经常用到的一个功能。组织者可以十分方便地向与会者发出会议邀请，在安排会议前能查看与会者的忙闲状态，从而确定一个合理的会议时间段，避免与会者由于其他事务的时间冲突而不能出席会议；与会者在收到会议邀请后能选择接受、暂定、拒绝或建议调整会议时间，发送回复后组织者会收到响应信息。



下面就来向大家介绍一下如何使用“会议安排”功能。要创建一个新的会议安排，只要选中“日历”文件夹后选择“动作”菜单中的“安排会议”命令，或直接使用“文件”菜单中的“新建”→“会议要求”命令即可。创建会议对话框和上面提到的约会提醒对话框十分相似，但多了一个“收件人”按钮，用于添加与会者。若组织者和受邀请的与会者事先都已开启了发布忙/闲信息的功能，组织者能在“计划”选项卡（如图17）中查看与会者的时间安排，从而合理安排会议时间。另外需指出的是，会议安排和约会提醒对话框中的工具栏上分别有一个“取消邀请”或“邀请与会者”按钮，用于在会议安排和约会提醒之间进行切换。



组织者发送一个会议安排后，所有与会者都会收到会议邀请邮件，与普通邮件不同，会议邀请邮件的工具栏上有5个全新按钮（如图18），受邀请的与会者可用于选择接受、暂定、拒绝或建议调整会议时间，并能迅速查看自己日历中的时间安排。点击前4个按钮中的任意一个，Outlook会弹出如图19所示的对话框让与会者发送响应。并能选择在发送的响应中添加一些说明，主要用于暂定、拒绝或建议调整会议时间时向组织者说明理由。



接下来，组织者会陆续收到与会者发来的响应邮件，从邮件主题中可清楚地看到每个受邀者是否能参加会议。更方便的是，在收到与会者发来的响应邮件后，组织者若打开会议安排窗口，可看到其中多出了一个“跟踪”选项卡（如图20），在其中可十分方便地查看或更改各受邀请与会者的响应状态。

组织者和与会者的“日历”文件夹都会自动加入这次会议安排的项目，提醒出席。

5.定期约会或会议

另外，我们还能用“动作”菜单中的相应命令创建定期约会或定期会议，来快捷地创建一系列具有周期性的约会或会议，如每隔两星期的星期三开部门会议，每个月的最后一个星期五开本月小结会议。

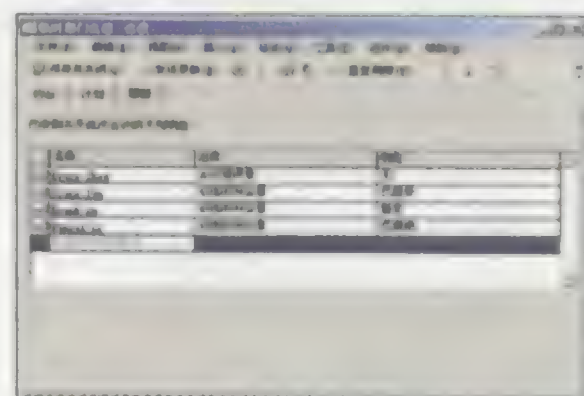


图13–图20

Microsoft 制造

微软硬件产品正式进入国内市场

■本刊记者 张啸[illegible]



个人电脑发展到今天，人们对于鼠标键盘等电脑外设的要求早已不是当初的“能用即可”，高性能、多功能、使用的舒适性、时尚化设计等因素正在成为人们越来越关注的焦点问题。在国内，人们最为熟悉的高品质个人电脑外设制造商自然非罗技莫属，很多人都以拥有一款罗技的产品为荣。然而当我们在采访中询问罗技谁是他们的最大竞争对手时，他们给出了一个出乎我们意料之外的答案，这个答案便是——微软。

的确，最容易被人们所忽略的一个事实是微软早已不是一家纯粹的软件厂商，它目前的业务遍及IT业界的各个方面。事实上，为了促进Windows早期版本的销售，微软早在20年前的1982年便成立了自己的硬件产品小组，1983年起开始与制造商合作生产微软品牌的鼠标、键盘、操纵杆等，而且是这些产品在全球最大的销售商之一。微软的硬件部门2001年的销售收入达到了5.69亿美元，它还是微软劳动生产率最高的部门之一，每人年均创收高达200-300万美元。

虽然由于各种原因微软一直未在国内投放自己的硬件产品，但中国的电脑爱好者们还是通过各种渠道逐渐了解到微软硬件产品的一些信息，以技术领先、品质高超为特征的微软硬件产品受到了他们的热烈追捧，不少人千方百计地辗转托人从国外购买这些产品以作为自己炫耀的资本。现在，他们终于等来了真正属于他们自己的机会——

微软又来了!

事先没有任何征兆，微软（中国）有限公司在今年6月份突然传出消息，宣称从8月份开始在大陆地区全面投放自己的全系列共14种硬件产品。为了让广大读者能够尽快了解进一步的情况，继本刊今年第14期杂志的“新品初评”栏目做出初步报道之后，记者又与微软（中国）公司

微软硬件产品概述

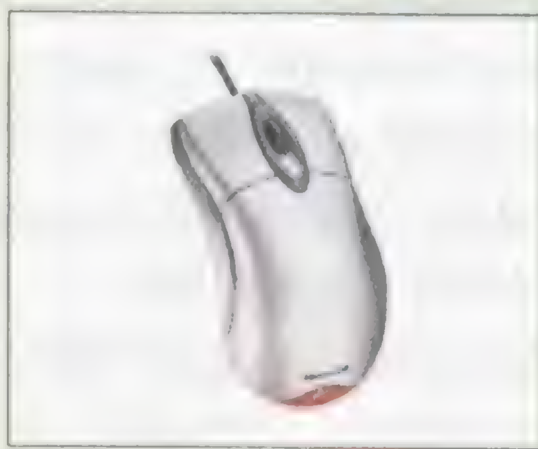
本次微软将向大陆市场投放自己的全系列共14款硬件产品，晶合实验室随后会为大家制作详细的评测报告，敬请留意。

IntelliMouse Optical



采用微软公司独有的IntelliEye光学技术，外壳采用雾面设计，握感相当好。这款鼠标一共有五个按键(包含滚轮键)，以及一个滚轮。

IntelliMouse Explorer



采用微软公司独有的IntelliEye光学技术，拥有全新的设计，IntelliMouse Explorer造型优美的曲线、方便定位的手指凹槽可以提供舒适的手感、超强的控制力和精准的定位。

Wheel Mouse Optical



Wheel Mouse Optical的设计十分灵巧，优雅的曲线造型可以提供舒适自然的触感和超强的控制力。

Internet Keyboard



包括10个快捷键和可拆卸的键盘手托，随键盘提供的IntelliType软件可以自行设定快捷键的功能。

周晖

微软（中国）有限公司家用产品部产品经理

出生于1970年2月，北京人。

1993年毕业于北京工业大学计算机系。

1995年2月进入微软测试中心。

1999年底转入家用产品部。

在微软最难忘的事：

刚进微软的半年——当时微软刚刚进入中国大陆，一切都处于起步阶段，办公地点在中科院的一个招待所，条件不高，用的电脑甚至比自己原来在中关村打工时用的还差。当时夏天的时候因为招待所的电源容量不够，为了保证测试工作的正常进行就不能开空调，一群人把门一关赤膊大战，真的是挥汗如雨。不过条件虽然艰苦，但接触到的都是很新的技术，比如网络和电子邮件等等，这些在1995年的时候都是很难想象的东西，另外工作的组织方式也都和过去全然不同，这段经历让我受益匪浅。

再就是最近半年，转做硬件才发现还有很多方面需要从头学起，比如资金流、物流、库存、进出口贸易等等，都是原来做软件从来没考虑过的问题。

对微软的一句话评价：

在微软工作这些年我的最大感触就是微软是一个“善变”的公司，在微软，一切都处在永不停息的变化和发展之中，你无法想象有一天微软会停下来歇口气。在这样的环境下，员工也只能不断地充实和提高自己的能力。也许正是这样的精神，才使得微软能够不断地超越自我。

取得了联系，并于第一时间采访了该项目的负责人——微软家用产品部产品经理周晖。

大众软件： 微软为什么选择此时让自己的硬件产品进入大陆市场？

周晖： 当你想起Microsoft时，通常不会立刻想到它的硬件。为了让人们更轻松、高效地使用计算机，我们也开发了众多硬件产品，其中包括受欢迎的鼠标产品、符合人体工学的键盘以及世界上第一个轨迹球产品。随着国内电脑市场的逐步发育和成熟，我们观察到人们对于高价位高品质的电脑外设产品的接受程度有所上升，据我们今年年初在北京、上海、广州三地所做的调查显示，在没有做过任何宣传的情况下微软硬件产品的品牌认知度居然超过了40%。同时据经销商的反映和我们的分析，目前的电脑用户群体已经开始细分，其中的企业白领阶层、广大的办公软件用户以及追求时尚感觉的年轻用户将占很大比例，他们会形成微软高品质硬件产品的潜在消费群体。因此我们觉得在国内推广我们的硬件产品的时机已经成熟。

大众软件： 此前人们一直批评微软的软件产品在中国的定价过于僵硬，丝毫不考虑中国国情，那么本次微软在硬件产品上将会采取什么样的价格政策？

周晖： 我们在8月份正式发布的时候将会公布详细的定价方案。不过我想定价问题需要考虑到各方面因素，特别是微软的硬件产品具有比较高的技术含量，在性能、舒适性、时尚元素方面都有自己的独到之处。另外在制造上，即使是细微之处我们也不会放松要求，例如产品选用的材质、微动开关等等。但是可以肯定地说微软的硬件产品在国内的价格不会高出世界平均水平，应该处在一个比较合适的水平上。

大众软件： 国内有些厂商也会为自己的产品制定一个比较高的价格，但是实际上人们总是可以得到很高的折扣，请问微软在这方面是怎么考虑的？

周晖： 我想微软会和分销商一起努力建立一个良性的市场，在产品零售价方面将保持一个稳定的状态，实际购买的价格与我们公布的参考售价之间不会有太大的差距。

大众软件： 微软如何看待在硬件领域的竞争形势？

周晖： 微软一贯认为良性竞争有利于

Internet Keyboard Pro



包括19个快捷键和可拆卸的键盘手托，同时键盘内置小型USB集线器提供了两个USB扩展接口。

Office Keyboard



这是微软提供的一款真正完全为Microsoft Office软件而进行优化的键盘，拥有方便使用的大型键盘滚轮。

Natural Keyboard Pro



严格遵循人体工学的设计原理，努力提供最舒适的使用感受。向左右倾斜的键盘按键布局，最大限度地减轻使用键盘时手部、腕部以及前臂的疲劳。

SideWinder Precision Racing Wheel



精心设计的紧固装置、手感极佳的三辐式方向盘和大型仿真油门与刹车踏板，让你马上成为赛车高手。

市场的发展，我们也是在竞争中不断提高产品的性能和品质，不断为用户提供高技术含量的舒适、易用的产品。在硬件领域，微软一向是以技术领先和创新者的形象出现的，今年秋季微软将会在美国发布自己的第一款具有蓝牙功能的鼠标键盘组，在明年年初，微软的无线功能硬件产品也会进入大陆市场。在硬件产品领域，微软希望告诉国内的消费者：鼠标键盘也是很重要的设备，并不象大家想象的那样随便抓来用就可以了。实际上鼠标、键盘和显示器构成了人机交流的主要界面，人们使用它们的时间超过一般的想象，比如我自己，每天有超过8个小时的时间都在通过鼠标键盘来操作我的电脑。在使用上，好的产品和一般的产品之间的差别非常大，微软希望用一年的时间让国内的消费者都能够认识到选择一款好产品需要考量的因素是什么，并能实际感受到优秀产品在性能、设计、材质和时尚化等方面所做出的努力。

大众软件： 微软的硬件部门在整个公司中处于一个什么样的地位？

周晖： 在微软总部有一支包括人体工学专家、工业设计师、技术人员以及市场和销售等人员在内的２００人的硬件研发团体——起初这个团体的建立是为了增补公司软件业的发展，现在已经发展成为一个具有很强的技术实力、创业精神以及发明才能的优秀队伍。在２０年的发展历史中，他们一贯以“创新”为自己的设计理念，在光学技术、人体工程学等方面取得了领先优势。我们的目标是设计最佳的计算机外设产品解决方案，以协助用户拥有更好的软件体验。实际上这个部门尝试着做过很多种产品，但后来的主要产品线固定在鼠标、键盘和游戏控制器等方面。目前微软的硬件部门隶属于家用和零售产品部，这个部门的业务包括微软的游戏软件产品和XBOX，是直接向鲍尔默负责的七大部门之一，总经理是Randy Ringer。

大众软件： 刚才提到微软的家用和零售产品部同时负责游戏软件产品和XBOX，那么能否请你介绍一下这两部分产品是否有进入大陆市场的计划？

周晖： 据我所知在XBOX方面，由于产品供应和市场成熟度等方面的考虑，目前没有在大陆推广的计划。而游戏软件产品由于众所周知的原因目前还没有进入大陆市场的打算。不过在这方面我们也一直在考察这个市场，一旦市场成熟，我们有了策略，便会努力用合适的价格向中国用户提供最好的产品和最好的服务。

大众软件： 微软的硬件产品在国内将采取什么样的行销策略，计划目标如何？

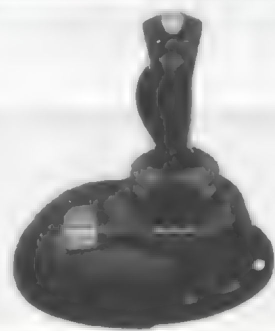
周晖： 在行销上我们将会入乡随俗，与本地代理商建立起良好的合作关系。在宣传方面，8月１日我们将发布产品，并在北京、上海和广州三地举办大型巡展，重点在于突出微软硬件产品技术创新的特点，告诉大家微软硬件产品的优异之处，具体情况请查询微软中国网站（www.microsoft.com/china/hardware）。在今年寒假之前，我们将会有新的宣传主题，不过现在还不能透露这方面的消息。至于销售指标，公司内部当然会有这方面的要求，不过在今年这并非主要的衡量因素，在第一年里我们的目标主要是在大陆市场上树立微软硬件的品牌形象。

大众软件： 如何应付假冒产品和水货的冲击？

周晖： 微软在大陆地区发售的硬件产品全部带有中文标识和中文说明手册，请广大用户认准购买。另外我们的所有硬件产品全部带有唯一的标识序列号，并拥有90天免费技术支持，这种售后服务在全球都是最好的。

大众软件： 好，多谢你接受我们的采访，我们也预祝微软的硬件产品在国内市场上能够获得一个良好的开端。

周晖： 呵呵，忘了告诉你，实际上我也是《大众软件》的忠实订户，很喜欢你们的杂志，谢谢。



SideWinder Precision 2

拥有一个灵敏的方向舵以及一个改良的节流阀。



SideWinder Joystick

专业设计的摇杆握把是Microsoft充分研究了人手的结构而设计的。

SideWinder Plug & Play Game Pad USB



拥有前卫的半透明设计、精心设计的A字型握把、位置感良好的数字D-Pad以及反应迅速的动作按钮。

SideWinder Game Pad USB



精心设计的A字型握把、位置感良好的数字D Pad以及反应迅速的动作按钮，帮助玩家迅速成为游戏高手。



TrackBall Optical

这款轨迹球拥有五个按键（包含滚轮键），以及一个滚轮。



TrackBall Explorer

这款轨迹球同样拥有五个按键（包含滚轮键），以及一个滚轮，你可以通过附带的驱动软件为任意一个按键设定众多功能。






“画”山论剑
——ATI与NVIDIA的较量（上）

■福建 黄卉

前言

今天，作为世界上最大的两家图形芯片及解决方案提供商，ATI与NVIDIA在各方面都进入了针锋相对的竞争阶段。两家公司虽分处于两个不同的北美国家——加拿大与美国，但在产品与市场策略方面却各有着一些极为相似或完全不同的作风。由于NVIDIA与ATI是目前市场占有率最大的两家图形芯片厂商，二者在图形芯片技术上你来我往，交替领先。原本由NVIDIA一家独大的市场，随着ATI宣布将旗下的产品全面开放，出现了新的竞争态势。NVIDIA与ATI在高端与中端产品的技术上有何差异，如何在这两家公司的众多产品中选择一款真正适合自己需要的，成为不少PC用户头痛的问题；同时，不少用户对NVIDIA与ATI在其它领域的竞争也表现出了极大兴趣。

本文将对ATI与NVIDIA这两大巨头的显示技术和市场竞争策略进行详尽的分析，同时也将让大家清楚地了解到，这两家公司在其他市场领域之间的争斗是何等激烈。

主战场——图形芯片市场一决雌雄

中档图形芯片之NVIDIA篇



几乎所有人都知道中档市场是利润最高的一块蛋糕，没人会忽略这部分消费者的需求量，也没人敢说这个市场的竞争状况不激烈，作为图形芯片龙头老大的NVIDIA当然清楚这一点。也许你猜不到，至今为止为NVIDIA赚取利润最多的图形芯片是TNT2 M64与GeForce2 MX400这两款不同时代的主流中档产品。

进入2002年后，NVIDIA在中档市场上将会有怎样的安排呢？让我们来看看近期NVIDIA的产品线吧。2002年新年之际，NVIDIA强力推出了GeForce4系列，其中包括完全针对中档市场设计的GeForce4 MX系列。和过去一样，这一系列按频率的高低细分为3个档次，从高至低依次为GeForce4 MX460、MX440和MX420。

GeForce4 MX系列的开发代号为NV17，换句话说，在NVIDIA的开发计划中，这一系列的技术应当介于NV15（GeForce2系列）与NV20（GeForce3系列）之间。按一般正常的开发计划，必定是在发布了NV15之后紧接着推出相隔半代的NV17，再到新一代的NV20。然而NVIDIA却不这么做，正如大家所看到的，它发布GeForce2之后，紧接着发布了GeForce3，再接下来才轮到GeForce4 MX（NV17）系列。实际上，NV17的开发计划是在NV20发布之后被才提上议程的。当然，在这中间NVIDIA为应付ATI的RADEON 7500与 8500系列，曾推出过GeForce2/GeForce3 Ti系列产品，但钛系列完全是短期内为了不让竞争对手占领市场而推出的应急产品，且很快就被NVIDIA停产了。

发布NV20后，通过观察市场反应及相关游戏商的支持程度，NVIDIA发现，原来微软的DirectX 8要想全面普及并非易事。因此，一款支持DirectX 8新特效且价格昂贵的GeForce3，并不一定会比一块只支持DirectX 7特效但性能价格均让人满意的显卡更受欢迎。于是，NVIDIA就启动了NV17计划。





在技术上，NV17完全是根据NVIDIA对于显卡市场需求的了解而设计出的。为什么这样说呢？之前我们已谈到，DirectX 8中所包括的两大新特性——Programs Vertex Shader（可编程顶点效果器）与Programs Pixel Shader（可编程像素效果器），在实际推广中并未像微软所预期的那样受厂商们的欢迎，市面上仅有极少数游戏支持这些特效。顶点效果器有一个折衷的运算方法：如果显卡在硬件上不能支持或不能完全支持这一运算，游戏将使用CPU模拟这部分运算；对于目前越来越快的CPU来说，这些运算量的负担并不算很重。但可编程像素效果器就不同了，因为它需要极强的像素处理能力，如果一般显卡不具备这样的硬件单元模块，就无法运行并实现相应的特效。游戏厂商们对可编程像素效果器所营造的特效还是具有一定热情度的，NVIDIA看准这一要点，决定在NV17上支持一部分DirectX 8的特效，即可编程顶点效果器，而取消对于像素效果器的支持，同时大幅提升GeForce4 MX系列的显示核心频率（GeForce4 MX420为250MHz，MX440为270MHz，MX460则达到300MHz）。

这样的设计看上去显得怪怪的，但却是市场最需要的。硬件规格方面，NV17取消了像素效果器，但保留了可编程的顶点效果器。同时，NVIDIA大大加强了NV17在处理传统硬件T&L时的性能，使得它在传统游戏（如Quake Ⅲ和Max Payne）中表现出优异的性能，在某些场景下的速度甚至超过了GeForce3 Ti500。为了配合取消像素效果器的设计，NVIDIA也没有增加GeForce4 MX系列的流水线与TMU贴图单元，与GeForce2 MX400一样，NV17只拥有2条像素处理流水线和总共4个TMU贴图单元。

另一方面，NVIDIA并没有浪费因取消可编程像素效果器单元而空置出来的芯片内部空间（GeForce4系列都采用了改进型的0.15μm制造工艺）。GeForce4 MX增加了包括LMA Ⅱ、Accuview AA、2D/Video/HDVP及对nView双显示技术的支持。让我们来看一下这些新增加的单元能为GeForce4带来怎样的改变。

LMA Ⅱ（光速显存构架Ⅱ）：在游戏对于显存带宽需求日显饥渴的今天，NVIDIA原来的主流中档产品GeForce2 MX400只能采用128bit SDRAM或64bit DDR提供的显存带宽，远远跟不上市场前进的步伐。这次NVIDIA狠下决心，一下将GeForce4 MX系列的显存位宽全部升级至128bit DDR，同时引入GeForce3体系中的内存交错技术，但由于GeForce4 MX本身也是中档市场的主力产品，所以只配备了2个内存交错控制器，每个交错控制器负责64bit的数据包传输。

Accuview AA技术：我认为这是NVIDIA在收购3dfx之后，首次采用了后者的实质性技术，尽管只是很小一部分。它的最大特点在于改变了子像素采样点的位置。NVIDIA将子像素的Sample采样点进行了一定位移，而这个角度，刚好是3dfx VSA100芯片的RGSS（Rotated Grid Super-Sampling，旋转栅格超级采样）中采样点的安置角度——45°；在应付人眼对锯齿反应最为明显的横向或垂直90°的锯齿时，这个角度最为有效。加上NVIDIA自己的HRAA重复五点像素迭加运算法，作为HRAA（High-resolution Antialiasing，高清晰度抗锯齿）+RGSS的混合体的Accuview AA，应是动态抗锯齿技术普及前的最佳抗锯齿解决方案。最后，NVIDIA还设计了4xS技术（针对对像素画质极为挑剔的用户），与一般抗锯齿方案相比，这项技术需要增加50%的处理能力。

nView与2D/HDVP引擎：NVIDIA是继Matrox与ATI之后，第三家发布自己的多显示器支持及多桌面管理技术的显卡制造商。nView的所有技术均内置于芯片中，不再需要第三方的厂商增加任何外置TMDS（Transition-Minimized Differential Signaling，最小转换差分信号）或相关芯片设备，GeForce4 MX可支持两个CRT或两个LCD，及TV输出功能等，同时它还有一套高清晰视频处理引擎，可有效处理DVD视频及2D输出的重组工作，能更有效地改进显示质量。

在商业市场方面，NVIDIA的GeForce4 MX一经推出，就立即受到广大显卡厂商们的欢迎，包括华硕、微星、耕升、升技、PYN等众多主要显卡制造商。GeForce4 MX420/MX440这两个型号更在市面上大卖特卖，一时打得ATI全无还手之力。而且厂商们无不打着超频的主意，几乎每一款GeForce4 MX420或MX440都配备了超过公版设计标准的高速显存，再加上双显示等新功能，还有什么比这些更吸引注重性价比的用户？而另一方面，这一系列中最高档的MX460由于工艺问题，使得良品率并不高，只有极少量流传于市面，这导致它的价格与高一个档次的GeForce4 Ti4200只相差不到20美元，因此很少有消费者对这款定位不明确的产品感兴趣。

中档图形芯片之ATI篇

与NVIDIA相比，ATI在中档市场的主力产品线就显得较单薄，仅有RADEON 7500/7500 LE应战。在ATI的产品计划中，RADEON 7500系列统称为RV200，它也是介于R100（RADEON）与R200（RADEON 8500）这两代间的中档产品。

实际上ATI发布这款产品时，已在硬件技术上领先于NVIDIA的中档产品。当时是在2001年10月，那时RADEON 7500是中档市场最为耀眼的一颗新星。拥有双显示技术、高达290MHz的核心频率、良好的芯片与显存散热功能的RADEON 7500，无疑在硬件规格上要比当时的GeForce2 Ti更吸引人。RADEON 7500的另一个主要特点就是增加了ATI从Appian购买的多显示输出及多桌面式管理工具——HydraVision（这套技术最早在RADEON VE中就实现了，不过RADEON VE只是试

探性装备HydraVision的产品），而且ATI还宣布今后其所有显卡产品都将搭配HydraVision，多显示技术成为ATI显卡的标准配置。严格来说，RADEON 7500的真正对手是现在的GeForce4 MX，而不是当时的GeForce2 Ti，因为无论从技术角度还是市场行销手法看，RV200对应的竞争对象都应是GeForce4 MX系列。

不过，硬件技术发布时间上的领先并未为ATI带来多大好处，如果说ATI的硬件开发部门极具深度且认真推新的话，那么与之相比就是ATI软件驱动部门的无能了。虽然与RADEON初发布时Bug满天飞的情况相比，RADEON 7500已有了很大进步，但对于广大消费者来说这样的进步是不够的。高规格的RADEON 7500+ATI驱动，的确能胜过GeForce2 Ti系列+旧雷管驱动的性能，但后者一换上雷管4驱动，前者的风光立马被盖过，看来驱动也是NVIDIA每每在关键时刻化险为夷的法宝。时至今日，经过修修补补的驱动在与RADEON 7500搭配时已趋向平稳，极少有大的Bug传出，但同时RADEON 7500也已错过了最佳销售期。现在ATI能做的只能是对RADEON 7500进行降价，以暂时对抗NVIDIA的GeForce4 MX攻势，至于会有多少起色，情况恐怕不容乐观。



中档图形市场总结

很显然，当NVIDIA的中档市场停留在GeForce2 Pro时，ATI推出的RADEON 7500打得NVIDIA措手不及，慌乱中NVIDIA只好拿出GeForce2 Ti应战，但无论芯片制造工艺还是硬件特性，这款产品都不如RADEON 7500。当时NVIDIA的唯一筹码便是雷管4这套强有力的杀手锏驱动，不过即使在强劲的驱动帮助下，GeForce2 Ti还是无法完全压制住RADEON 7500的市场竞争力，这使得NVIDIA不得不在加快开发NV17的同时，重新考虑NV17的硬件功能定位。于是，NVIDIA决定也为NV17增加双头技术nView，以此增加GeForce4 MX的竞争能力。

GeForce4 MX推出后，市场反响的确让NVIDIA松了一口气。与GeForce2 Ti、RADEON 7500等产品相比，GeForce4 MX拥有更强劲的GPU处理核心，针对显存带宽设计的LMA Ⅱ（光速显存构架技术）拥有更有效的执行效率，明显要比ATI的Hyper-Z Ⅱ要技高一筹。另外，NVIDIA专门优化设计的雷管4驱动经过不断更新，大幅提升了GPU的速度，使得GeForce4 MX更具吸引力。但这不代表GeForce4 MX在各方面都领先于ATI的RADEON 7500，因为后者在硬件技术上要比前者更成熟一些。

首先，RADEON 7500的硬件兼容性明显优于GeForce4 MX。由于GeForce4 MX显卡的设计有着极其奇怪的走线，以至于它对于主板启动时的PCI总线重置信号有极高要求，而很大一部分主板启动时的PCI总线重置信号不能满足要求（比GeForce4 MX所要求的信号高得多或低得多），这些不规则的信号会造成不少主板在与GeForce4 MX搭配时，出现启动时无法正常开机的现象。而这种现象多在与主流的i845系列主板搭配中发生，无形中影响了GeForce4 MX在P4这一大块市场的销售走向（最近生产的大部分GeForce4 MX显卡已重新在PCB板上加装了一颗芯片，用于调整主板启动时PCI重置的不规则信号，以便正常启动）。



第二，虽然GeForce4 MX号称与RADEON 7500一样具备纯硬件的双显示输出技术，但这中间却要打一打折扣。ATI的HydraVision多显示技术购自APPIAN公司（APPIAN是全球首家开发出双显示技术的公司，其对于双显示技术的研究要远比Matrox来得早。双方有一个协议，APPIAN公司的双显示技术只出售给ATI），而NVIDIA的nView双显示技术则是请一位在APPIAN工作过的工程师开发的（NVIDIA最热衷于从其他公司挖人才）。nView的计划书中原本表示，所有GeForce4系列显卡都无需多余的TMDS，只需加装一个CRT或LCD的VGA接口即可实现双显示输出，但最终产品却还是要加装一颗外置的TMDS。另据内部消息，NVIDIA原本想为GeForce4系列也加上Video In的功能，但由于无法与飞利浦公司就芯片出售问题达成协议，只好作罢。

第三，从Riva 128时代起就一直被PC用户批评的2D显示质量问题仍然存在。从TNT2、GeForce256、GeForce2、GeForce3到现在的GeForce4，这个问题一直没能得到很好解决。虽然GeForce4 MX系列具有增强2D显示功能的逻辑模块，NVIDIA也声称，2D显示输出模糊或其他相关问题的产生，是由于第三方厂商没有很好地在过滤电路（Low-Past Filter）的设计上下功夫所致，但除NVIDIA自己的公版样品外，即使像ELSA或微星之类大牌厂商设计出的GeForce4 MX系列，其2D效果也并不十分令人满意。而ATI方面虽开放了芯片授权，使得一部分第三方产品在2D输出方面质量也大打折扣，但ATI自家的产品则一贯拥有良好的、清晰锐利的2D输出品质。所以，如果不介意价格，你还是可以选择到一款2D输出品质很高的ATI原厂RADEON 7500，而NVIDIA的拥护者却不可能购买到NVIDIA自有品牌的GeForce4 MX系列显卡。

高档图形芯片市场之NVIDIA篇

发布GeForce3之后，NVIDIA在高档显卡市场沉寂了好一段时间，终于在中国的传统农历新年发布了GeForce4 Ti系列，这使得NVIDIA的产品再次在纯硬件性能上远远超过了ATI。

说起GeForce4 Ti系列，不得不谈谈NVIDIA为微软的Xbox所特别设计的图形芯片。当时我们将它称之为NV21，它是在GeForce3（也就是NV20）的基础上发展起来的，其最大变化便是在芯片中增加了第二个可编程的顶点效果器微软与NVIDIA之所以这样设计是有一定道理的：由于Xbox本身采用的CPU并不算十分强劲（仅为Pentium Ⅲ 733MHz），在负责游戏中的人工智能（AI）运算之余，已没有足够精力再应付诸如图形顶点或像素效果的运算。

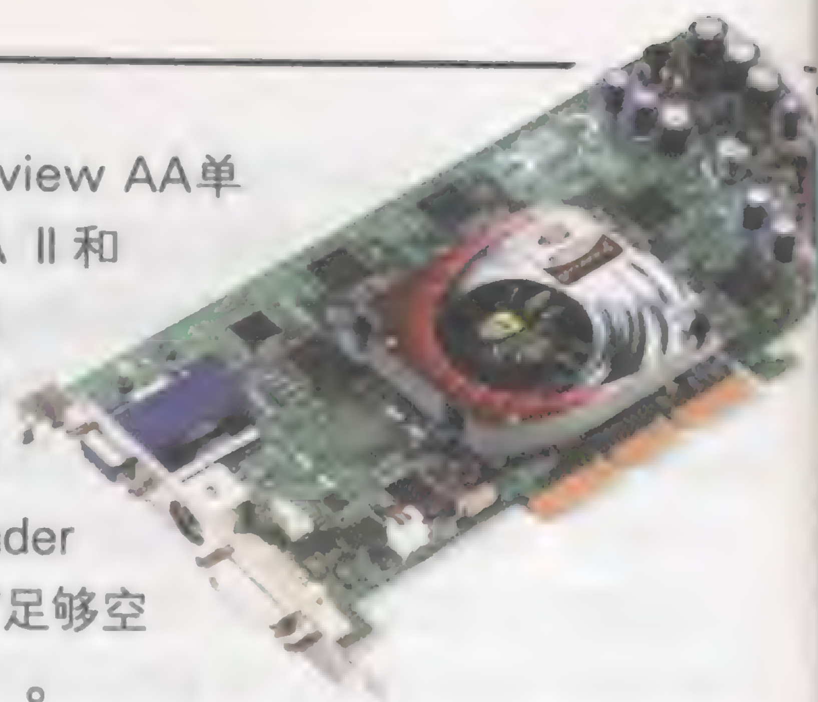


微软当然希望这颗可怜的CPU完全从繁杂的图形运算中解放出来，毕竟游戏机不同于家用级PC，不应过分依赖于CPU的能力。因此，微软希望NVIDIA能为它开发一颗完全解放CPU的纯硬件GPU芯片，同时这套核心还应在运算性能方面留有相当的潜力。这自然难不倒NVIDIA的工程师们，他们想到的最简单也最直接的方式就是设计出多路式的多边形及光源生成器，而可编程的概念也是使Xbox走红的关键，由此两套Vertex Shader单元的构思应运而生（传统的硬件T&L并不能进行可编程操作）。

现在让我们回到PC上。在发布NV20后的大半年里，NVIDIA做了很多事，包括推出nForce主板芯片组、Cinema多媒体影院、进军MAC市场、设计GeForce2 GO移动图形产品等。这些针对不同市场的计划自然会分散NVIDIA的管理层与工程师们的精力，以至于在PC市场上，高档市场的份额被异军突起的ATI RADEON 8500抢走不少。为收复失地，NVIDIA决定在NV30推出之前，在推出NV17的同时发布NV25。



NV25是以Xbox中的XGPU图形核心——两套Vertex Shader顶点效果器作为开发基础。千万别认为这只是一个简单的移植性工作，NVIDIA最大的麻烦在于，其合作方TSMC（台积电）的0.15μm工艺能否达到生产这样复杂芯片的要求。因为与Xbox中的图形核心相比，NV25塞进了更多东西，包括了Accuview AA单元、多显示器支持单元、改进的LMA Ⅱ和2D/HDVP视频输出增强单元等，这些增加的功能让NV25的Die核心被塞得满满的。当有人询问NVIDIA的工程师们，为什么NV25不具备两个Pixel Shader单元时，被告知“NV25的内部已没有足够空间来塞进另一个Pixel Shader单元了”。



与GeForce4 MX系列相比，GeForce4 Ti的GPU单元不算太强劲，虽然NVIDIA的宣传资料中的数据比较吓人，但它实际上是指“Vertex Shader模拟运算硬件T&L”时才会出现的情况，而这种情况几乎很少存在。当然，它比GeForce4 MX系列多出的一些像素处理流水线和TMU单元，还是能为它在处理像Serious Sam和Max Payne之类复杂贴图的游戏中占上风。让我们从下面的表格中看看GeForce4 Ti系列与GeForce4 MX系列到底有多大区别：

产品名称	GeForce4 MX420	GeForce4 MX440	GeForce4 MX460	GeForce4 Ti4200	GeForce4 Ti4400	GeForce4 Ti4600
芯片核心	NV17	NV17	NV17	NV25	NV25	NV25
制造工艺	0.15μm	0.15μm	0.15μm	0.15μm	0.15μm	0.15μm
芯片频率	250MHz	270MHz	300MHz	250MHz	275MHz	300MHz
显存类型	SDRAM	DDR	DDR	DDR	DDR	DDR
显存频率	166MHz	400MHz	550MHz	500MHz	550MHz	650MHz
显存总线位宽	128bit	128bit	128bit	128bit	128bit	128bit
显存总线带宽	2.7GB/s	6.4GB/s	8.8GB/s	8.0GB/s	8.8GB/s	10.4GB/s
硬件T&L	Y	Y	Y	Y	Y	Y
T&L多边形生成率	31M/s	33M/s	38M/s	111M/s	125M/s	136M/s
像素流水线	2	2	2	4	4	4
像素填充率	500M/s	540M/s	600M/s	1000M/s	1100M/s	1200M/s
纹理贴图单元	4	4	4	8	8	8
纹理贴图填充率	1000M/s	1080M/s	1200M/s	2000M/s	2200M/s	2400M/s
支持MS DirectX	部分DX8	部分DX8	部分DX8	全部DX8	全部DX8	全部DX8
可编程顶点效果器	Y	Y	Y	Y	Y	Y
可编程像素效果器	N	N	N	Y	Y	Y
支持 OpenGL ICD	1.2	1.2	1.2	1.3	1.3	1.3
全屏抗锯齿FSAA	Accuview AA	Accuview AA	Accuview AA	Accuview AA	Accuview AA	Accuview AA
LMA Ⅱ	Y	Y	Y	Y	Y	Y
交错显存控制器	2	2	2	4	4	4
HSR无效面剔除	Y	Y	Y	Y	Y	Y
HOS高维曲面建模	不明	不明	不明	Y	Y	Y
2D/Video/HDVP	Y	Y	Y	Y	Y	Y
nVIEW	Y	Y	Y	Y	Y	Y

从表格中不难看出，与GeForce4 MX系列相比，GeForce4 Ti系列的硬件规格还是有不少提高，诸如内存交错控制器与TMU、像素处理流水线等都是GeForce4 MX的2倍，支持两套Vertex Shader与Pixel Shader也是它的重要特色之一。至于是否要选择这款价格不低的产品，就要看用户是否真的需要这款目前为止最为强劲的图形处理器了。我认为极具吸引力的是价格较低的GeForce4 Ti4200。由于GeForce4 Ti的硬件技术与GeForce4 MX有诸多相似之处，这里就不再重复其技术细节。

NVIDIA的GeForce4 Ti系列无疑是目前所能买到的最强的显卡，同时也意味着你需要付出更多的钱，当然它的性能绝对对得起这个价格。

高档图形芯片之ATI篇

在高档图形芯片市场，ATI的表现要远比在中档市场好得多，其最主要的武器就是RADEON 8500系列。RADEON 8500从正式发布至今已有

大半个年头，但它的硬件技术即使从今天来看也并不落后。它从一开始就以惟一一款支持DirectX 8.1的显卡的姿态出现，直到现在也仍是市面上惟一支持DirectX 8.1的产品。



RADEON 8500发布时，ATI为它准备了一整套响亮的技术名词，这中间包括了SmartShader、SmoothVision、Hyper-Z Ⅱ、Truform等，不能完全说这些只是在名称上玩噱头的游戏，因为这些技术实实在在有着一定的创意。

SmartShader（智能渲染器单元）

这实际上是可编程顶点效果器（Vertex Shader）与可编程像素效果器（Pixel Shader）的统称，在NVIDIA体系中被称之为nfiniteFX引擎。与NVIDIA所不同的是，ATI的Pixel Shader单元显得更强一些，直接支持DirectX 8.1中的1.4版本，而NVIDIA只支持1.2版本。1.4版本相较1.2版本更为先进，可在单周期内完成6种不同纹理的取样与混合操作定义。

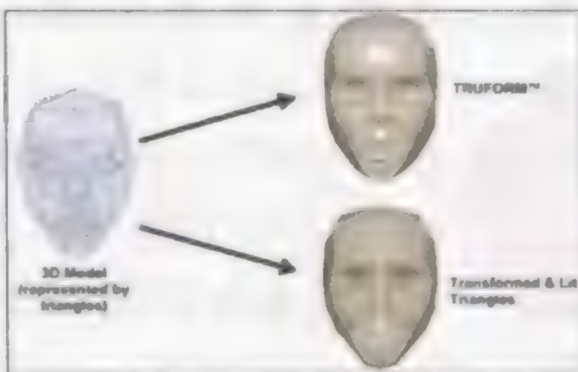
SmoothVision（动态平滑抗失真技术）



这也曾是RADEON 8500的最大卖点之一，SmoothVision与一般的FSAA不同之处在于，它将第一帧的画面都渲染4次。这样第一帧画面中的像素都被渲染了4次，接下来ATI预设了8个基本采样点模式，通过这8个不同位置的基本采样点重新组合出16个采样点。虽然像素本身的内容是一致的，但由于子像素16个采样点的位置设置不同，所以取得的RGB值也不同。其好处在于，SmoothVision并不会像NVIDIA的HRAA一样使纹理画质变得模糊。

TruForm（多维曲面技术）

TruForm是针对当前AGP乃至整套系统中拥挤的总线设计的。虽然现在T&L技术被普遍使用，CPU与显卡间交换的数据已明显减少，CPU也可腾出更多的资源做其他工作；但另一方面，由于游戏精细程度的不断提升，造成内存通过AGP总线向显卡传输的数据量猛增，虽然AGP快写功能可缓解这一现象，但这些数据量并未真正减少，只是寻找到一条更大带宽的路径进行传送而已。这些数据中最主要的是顶点建模数据与纹理数据。纹理数据方面，由于现在采用高达3层或4层的“变态”多纹理游戏仍不是主流，而各种的纹理压缩技术（如DXTC/S3TC）都已被广大游戏开发组所接受，所以剩下的最关键的数据量就是顶点建模数据了。高阶维曲的构图法，是希望通过函数插值来实现低数据量高精细度的建模画面，所以ATI提出了TRUFORM技术，它通过高维曲面定义的法向量原理，对原始三角形的三个顶点进行法向量求值运算，并进行法向量的插值，这样可求出10个赛尔曲线定义的控制点，通过控制点在原三角形中进行曲度细小三角形的嵌入工作。



利用这些漂亮的硬件技术，再加上运行频率一下子就定在了275MHz与550MHz，RADEON 8500看上去比当时的GeForce3 Ti500强大多了。事实并非如此，RADEON 8500的道路绝非一帆风顺。首先，在RADEON 8500发布初期，ATI与它的第三方合作伙伴玩起了RADEON 8500/8500LE的游戏，首发的几批产品频率都是250MHz，而在包装上也未注明实际频率，使得不少消费者大呼上当，虽然ATI后来也做了一些挽救工作，但已流失了一部分市场份额。



采用TruForm技术获得的效果

再接下来，一连串因驱动引发的问题搞得ATI焦头烂额：先是Quake Ⅲ中的作弊问题让大家首次对ATI显卡的画质起了疑心，后来又被揭露SmoothVision实际上只不过是一般的暴力式OGSS而已，另外一大把数也数不清的驱动兼容性问题，使得RADEON 8500失去了它原有的神秘光环。

虽然RADEON 8500拥有很高的性价比，但与RADEON 7500一样，驱动问题成了影响它开拓市场的最大阻碍。目前的形势已变成高档显卡市场由NVIDIA的GeForce4 Ti系列占据，而ATI RADEON 8500则变成次高档级的显卡，它的市场定位介于GeForce4 MX460与Ti4200之间。

第二战场——多媒体市场上的争斗

介绍完传统的显卡，现在让我们把目光转移到ATI与NVIDIA的另一个战场——多媒体应用方案。

长期以来，多媒体显卡市场一直都由两家加拿大厂商（ATI与Matrox）把持。ATI将旗下的每一款主流图形芯片都加上TV-Tuner及辅助性的Rage Theater，再配上TV-out/TV-in及其它一些音频解码芯片，制造出著名的ALL-IN-WONDER（AIW）系列多媒体显卡。ATI在AIW系列上的开发已有相当长的历史，在这方面积累了极为丰富的经验，加上软件厂商的大力支持和软硬件方面的兼容性，其功力不是其它厂商所能比拟的。

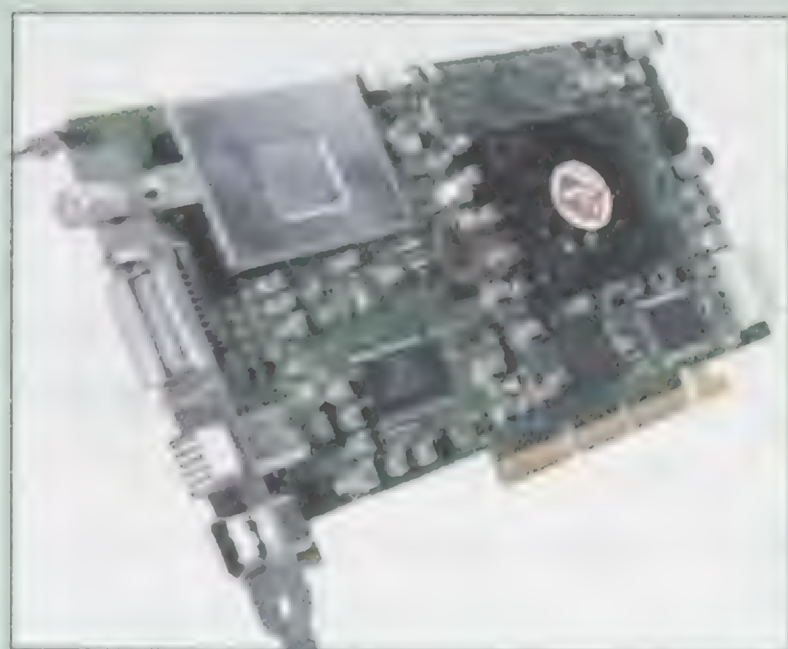
2000年，ATI发布RADEON之后，就顺势推出ALL-IN-WONDER RADEON系列，当时Matrox的主流芯片G400和G450系列在3D性能方面已失势，导致ATI在多媒体市场上一家独大。在发布RV250与R200之后，ATI再接再厉，推出了ALL-IN-WONDER RADEON 7500/8500DV这两款主流产品（现在还增加了一款取消DV支持的AIW RADEON 8500 128MB）。其中，最特别的产品要数AIW RADEON 8500DV了，它除具备传统ALL-IN-WONDER的功能外，有四项重大改进：

1.首次采用了数字芯片式的TV-Tuner解码设备；

2.增加了对HydraVision双显示技术的支持（但同一时间只能接一个显示器）；

3.支持IEEE1394火线设备；

4.支持RF遥控器，不受空间限制。


ALL-IN-WONDER RADEON 8500DV

AIW RADEON 8500DV的发布，使得ATI在多媒体应用型显卡市场的龙头地位得到巩固，这向世人表明，NVIDIA想进入这块市场还需要一定的时间和经验。在产品销售方面，ATI将AIW 8500DV定位于发烧级别的用户。那些喜欢最新奇事物和追求最新鲜功能的用户，不用说，没有比AIW RADEON 8500DV更适合他们的产品了；而中端用户市场ATI则全部交给了AIW 7500。

ATI虽开放了图形芯片组的授权，但对于高利润的ALL-IN-WONDER系列却没有开禁令，并不假手于人制造这一系列产品。事实上，由于这一系列的制造工艺很复杂，且对周边IC组件和贴片工艺有很高要求，ATI也不希望被第三方的厂商砸了自己的招牌，所以仍旧保持原汁原味的原产品质。不过，在销售方面ATI却稍稍放宽了门槛，它允许其最重要的品牌合作伙伴Hercules，在欧洲市场以自有品牌推出所有的ALL-IN-WONDER系列，其中当然包括最新的AIW 8500DV。不过这可不是Hercules自行生产的，只不过是把ATI的产品加上Hercules的品牌与包装罢了。



2001年，NVIDIA曾赶在ATI发布ALL-IN-WONDER 8500DV之前，推出一款名为NVIDIA Personal Cinema（NPC）的个人影院产品，它的发布意味着NVIDIA全面吹响了进军多媒体市场的号角。


NPC的遥控器

NVIDIA明白，如果NPC没有特别之处，只是采用与竞争对手相同构架的话，很难在市场上抢到份额。NVIDIA的工程师们将它设计成了完全分离式的构造：首先将自己旗下的GeForce2 MX400稍加修改，增加了一个莲花式接口，这样就能与NPC的外置多媒体视频盒相接。NPC视频盒除能接收普通的NTSC、PAL制式信号和进行TV-OUT/TV-IN之外，也可做采集工作。NVIDIA的初衷是希望NPC能成为NVIDIA全系列GPU显卡的标准多媒体扩展魔盒，因为之前所有AIW类显卡都未采用过如此大胆的设计。NVIDIA希望，所有GPU显卡只需要加多一个NPC的接口即可都成为一块多媒体类的AIW显卡。NPC在发布之时还有一个吸引人的地方便是，它是第一款将遥控器引入AIW类显卡的设计方案，虽然与后来的ATI AIW 8500DV比起来，它的功能显得不那么强大。


NPC的TV Tuner

多媒体市场的总结

多媒体市场的竞争并没有娱乐显卡市场那么激烈，这是由于多媒体显卡的开发需要投入比一般显卡更大的精力与成本，除了要设计出合适的硬件产品之外，还需顾及显卡PCB上所增加的辅助芯片是否能兼容，同时也需要与软件厂商有很好的合作关系，否则有硬件无软件，其市场反响必定不容乐观。

无论在经验上还是市场品牌价值上，应该说ATI都比NVIDIA有更大优势。虽然NPC的推出，曾让人怀疑ATI的多媒体市场霸主地位是否也会动摇，但事实证明姜还是老的辣。ATI一方面在传统娱乐市场上不断给NVIDIA施加压力，另一方面也在巩固自己在多媒体市场的老大地位，它将AIW类显卡全部授权给了Hercules大力神在欧洲销售，而亚太地区，CP公司也成了ATI的重要销售合作伙伴。ATI的这一策略既可以把ALL-IN-WONDER的产品质量与最大利润控制在手中，也可让这些第三方合作厂商成为自己销售伙伴，并能够拥有更大的广告攻势，何乐而不为。

而NVIDIA却不这么幸运了，虽然NPC拥有极佳的创意，但NVIDIA却没有更多精力为它做大范围的市场推广活动。直到目前为止，大部分NPC系统还是与GeForce2 MX400一起搭配出售，在GeForce4系列都成为主流的今天，GeForce2 MX400显然无法满足大家的胃口。NVIDIA原本声称每一款新的NVIDIA显卡都会推出适应NPC的版本，但现在看来要实现这个诺言还需要一段时间。



另一方面，NVIDIA的NPC也没有找到一家有实力的品牌合作厂商，这一点上是它最吃亏的地方。NVIDIA目前的合作厂商主要有创新与一些美国品牌的第三方制造商，但在多媒体市场销量最大的欧洲，几乎没有人愿意择这些美国品牌，因为欧洲人认为美国货做工并不精细，而创新的出货量又极小；渐渐地，NPC好像被人们淡忘了。如果NVIDIA能做好合作伙伴这环节，如果NVIDIA可早日实现让NPC接口成为NVIDIA GPU显卡的标准配置，如果NVIDIA独立销售NPC而不采用捆绑销售方式的话，那么相信NPC会远比现在卖得红火。（**未完待续**）

编者注： 由于篇幅限制，本文就暂时刊登到这里，接下来还有“主板芯片组篇”、“游戏机娱乐篇”、“移动图形篇”和“专业图形工作站篇”等精采内容在等待着大家。感兴趣的朋友请继续关注后面几期杂志。

驱动热报 Drivers Express

Microsoft

2002年6月30日，微软发布DirectX 8.1b最新4.08.01.0901版For Win9X/Me/2000，包括Direct3D和DirectShow组件的几个关键修正，推荐所有使用Windows平台的用户升级。

VIA

2002年6月26日，威盛发布4 in 1驱动4.40A P3版For Win9X/Me/2000/NT4/XP。这是最新的公版4 in 1驱动，其中AGP驱动已经升级到了4.20a版，VIA inf驱动为1.60b版。对于使用威盛芯片组的用户来说，及时更新4 in 1驱动是很重要的，因为新的4 in 1驱动能增强功能或修正一些兼容性问题。

NVIDIA

2002年6月25日，NVIDIA发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、GeForce3、GeForce2/3 Ti系列芯片显卡最新驱动29.80 WHQL版For Win9X/Me/2000/XP。这款驱动由耕宇发布，而且通过了微软WHQL认证，性能和稳定性都有保证。喜欢追新的朋友可以试用一下。

ATI

2002年6月18日，ATI发布RADEON 8500DV/8500/7500/7200/7000/DDR/SDR/VE/LE/AIW兼容卡最新驱动7.72催化剂版For Win9X/Me/2000/XP。如果你的ATI显卡不能使用其公版驱动，那么这款兼容卡驱动将是你的最佳选择。ATI新发布的“催化剂”驱动在功能和易用性上比以前版本均有不小的改善，强烈推荐不能安装公版驱动或使用中有问题的用户更新为这款驱动。

Matrox

2002年7月7日，Matrox发布Parhelia(幻日)显卡最新驱动1.00.02.228版For Win2000/XP。Matrox更新驱动的速度还是很快的，本属虚幻的事情终于慢慢地变成了现实，这次的版本是1.00.02.228。新驱动完全支持Matrox Parhelia 512显卡，安装前应Add/Remove卸载当前显卡的驱动。

Realtek

2002年7月6日，瑞昱发布RTL 8139/8139A/8139B/8139C/8130/810X网卡最新驱动5.04版For Win9X/Me/NT4/2000/XP。市面上采用RTL8139系列芯片的网卡现在已非常普及了，低廉的价格、不错的性能、良好的兼容性和及时的驱动更新，这么好的性价比的产品给人留下的印象自然不错。所有基于RTL8139系列芯片的网卡都可以使用这款驱动。同时发布的RTL8139系列驱动还有1.01版For Linux，以及1.11版For MAC。

本栏目行情由超频网（www.yeshw.com）提供，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供（所有信息截止到2002年7月10日）。部分驱动程序收录于《锐》刊2002年第08期\DRV\下。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）

CPU	赛扬（散）	1.1G（T）/1.2G（T）/1.3G（T）/1.7G/1.8GHz	485/555/590/720/840
	Pentium 4（散）	1.5/1.6/1.7GHz	975/1060/1075
	Pentium 4（散）	1.6A/1.8A/2.0A/2.2A/2.4A GHz	1240/1320/1580/1940/2960
	Athlon XP（散）	1500+/1700+/1900+/2000+/2100+	570/660/1010/1250/1660
	Duron（散）	950MHz/1G/1.1G/1.2G/1.3GHz	290/340/350/395/520
内存	现代	PC 133 SDRAM 128/256MB	195/375
	三星	DDR 266 128/256MB	245/460
	KingMax	DDR 333 128/256MB/DDR 400 256MB	240/460/485
	三星	PC 800 RDRAM 128/256MB	450/810
硬盘	希捷 酷鱼Ⅳ代	40/60/80GB	590/685/820
	西部数据	800BB/600BB/400BB/400EB/200BB	910/810/600/515/545
	迈拓星钻三代（盒）	40/60/80GB	610/760/830
	迈拓金钻七代（盒）	40/60/80GB	650/830/1070
	IBM腾龙四代	40/60/80/120GB	570/640/750/1250
主板	华硕（ASUS）	TUSL2-C/P4T-E/P4S333/P4B533/A7V333	770/1400/795/1210/1000
	升技（ABIT）	ST6/KX7-333/BG7/BD7-Ⅱ/AT7	630/790/960/870/1450
	微星（MSI）	845Ultra-C/KT3Ultra/694TPro/845GMax	780/750/520/1020
	技嘉（GIGA）	GA-8SDX/8IRXP/8IRX/8IEX/8IE	500/1070/830/1040/920
	磐英（EPoX）	8K3AE/8K3A/4SDA+/4GLA/4G4A	710/760/760/825/840
	精英（ECS）	P6VEM2/P6STMT/P6IPAT/P4VXMD	590/480/570/560
	硕泰克（SOLTEK）	SL-85MIR/85ERV/85DRV4/75DRV5/75KAV	860/990/660/690/550
	三帝（DDD）	VK333AU/PV51ML/PV50AL/PS62ML	700/520/450/550
	Intel	D850MV/D845WN/D845BG	1350/750/950
显卡	丽台	S360PRO/S330MX64/A250U/MX400	520/390/3230/510
	华硕	V8460/V8170 Magic/V8170 DDR	3580/785/955
	耕升	钛极4200/220/蝰蛇450/420	1180/950/780/660
	微星	MX400 64MB/Ti4200-TD64/MX460-T	520/1290/870
	双敏	速配6800/6600/6100/3300/8025	530/470/430/370/1260
	Matrox	G550/G450/G450双头	850/720/1380
	ATI	TV-Wonder/RADEON 8500LE/AIW RADEON	580/1680/1810
声卡	瑞丽	春之颂DVD6套装/DVD6 PRO/DVD4	660/240/125
	创新	PCI 128D/SB Live!标准版/SB Live! 5.1	190/520/420
显示器	飞利浦	107T/107P/107E/105E	1390/2030/1250/880
	三星	763MB/757DFX/753S/753DFX	1600/2080/1170/1410
	LG	795FT+/775FT+/774FT/773N	2150/1530/1710/1170
	爱国者	788FD/798FD/778FT/777Q	1490/1599/1330/1550
	美格	796FD Ⅱ/786FT/770PF/770FS	2520/1380/1280/1160
	优派	PF775/P95F+/P70F/E70F	2420/4780/2080/1400
光驱与刻录机	源兴/三星/明基/美达	52 X CD-ROM	230/230/245/225
	明基/三星/台电/狮王	16 X DVD-ROM	390/390/380/365
	明基（BenQ）	刻录机 8824MU（外置）/3210A/2410A	2250/590/530
	理光/爱国者	7320A/7240A/豹龙32速	690/650/590
打印机	Lexmark	Z55/Z45/Z35/Z25	1590/920/720/560
	惠普	LJ1200/1000/DJ920C/845C	3480/2570/940/720
	爱普生	Photo895/890/790/C41/C20	2450/2740/1590/500/530
	佳能	S400SP/S100SP/LBP-810/BJC-4650	780/550/2280/1990

以上报价截止日期：2002年7月10日

编辑导语

王晨昀。我想很多上网有些日子的人都知道这个名字，他1981年7月21日生于上海，今年也就刚刚21岁，可却已经是个成名已久的“网星”，前不久来北京宣传他的新书《站长兵法》，顺便来杂志社拜会。见到他，感觉到这个只比我大一个多星期的男孩比同年龄人成熟得多，言谈中也让我无法感受到这仅仅是个20来岁的年轻人，似乎现在年少成名的人很多，IT圈里更是如此。这样的年岁应该快乐如风，可是他们更加愿意拼搏在职场上，为了事业，和比自己大一轮甚至大更多的人竞争……而到了而立之年，不知道他们回想过去会不会有一些遗憾。但无论如何，还是希望这本书能够受到更多想建设自己个人网站的站长们的青睐。

12期推出“网罗天下”后，很多朋友都非常喜欢推荐的几个小东西，可惜其中有两个下载站点因不堪负荷已删掉了链接，于是只有一部分读者下载成功，我们会在今后的工作中尽量弥补这样的疏漏。另外本期为大家带来了《一步一步教你打造自己的个人服务器》的文章，这也是本期本栏目全力推荐的一篇文章，希望它会带给那些想要拥有自己个人服务器的读者予帮助。



美丽人生
lily@popsoft.com.cn

一步一步教你
打造自己的个人服务器

■陕西 王伟

看到别人精美的个人主页，你一定会有所心动，而如今免费资源却是越来越少，往往你花大量时间去寻找免费主页空间时，最后却因它们的不稳定而给自己带来一些遗憾。此外，在信息社会中，我们经常需要转移、暂存一些文档和资料，或与别人实现文件共享，FTP服务会经常作为我们的最佳信息传输方式。但在很多时候，当我们来回穿梭于那些免费的FTP服务器时，却因为苦于没有匿名帐号或人数过多而不能正常登录。其实，我们完全可以避开这些尴尬，全力打造一个属于自己的个人服务器，从此不再搭便车，开始体会拥有的快感！下面随我一起开始个人服务器的网络架设之旅。



WWW服务器的架设

我们几乎每天都会浏览形形色色的网站来获取各种各样的信息，WWW服务器就是提供此类服务的，目前有很多信息提供商提供WWW服务器架设的付费服务。其实，我们完全可以自己打造WWW的个人服务器，在网上发布一些个人信息，并且体会做管理员的乐趣。WWW服务器的架设有很多种方式，下面介绍一些主流的实现方法：

1.通过微软提供的IIS

目前很大一部分的WWW服务器都架设在微软公司的IIS之上。它使用的环境为WinNT/2000/XP+Internet Information Service（IIS），相信很多用户现在使用的都是Win2000或WinXP系统，在Win2000 Professional和WinXP系统中，默认的情况下，它们在系统初始安装时都不会安装IIS（目前版本为IIS5.0），因此得将这些组件添加到系统中去。

第一步：IIS的安装

A.在控制面板中选择“添加/删除程序”，在出现的对话框中选择“添加/删除Windows组件”（如图1）。

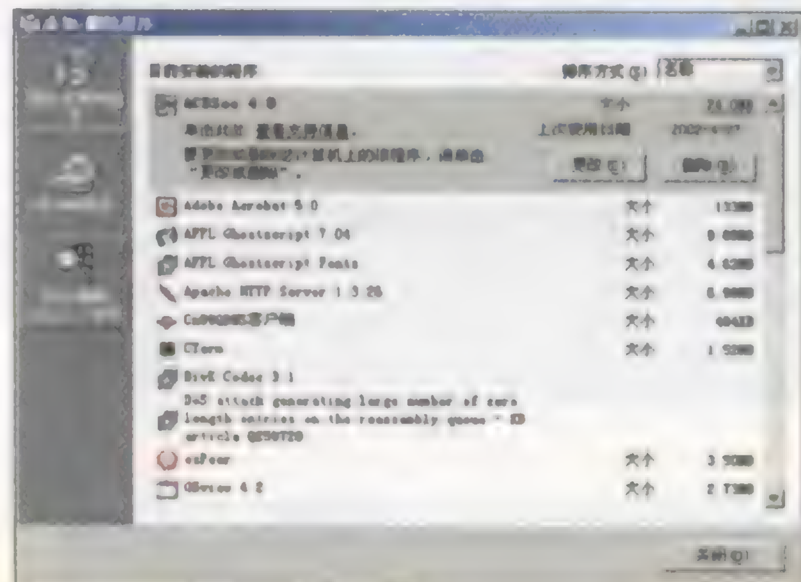


图1

B.在出现的复选框中选择安装Internet信息服务（IIS）（如图2），这一组件约需19MB的空间。

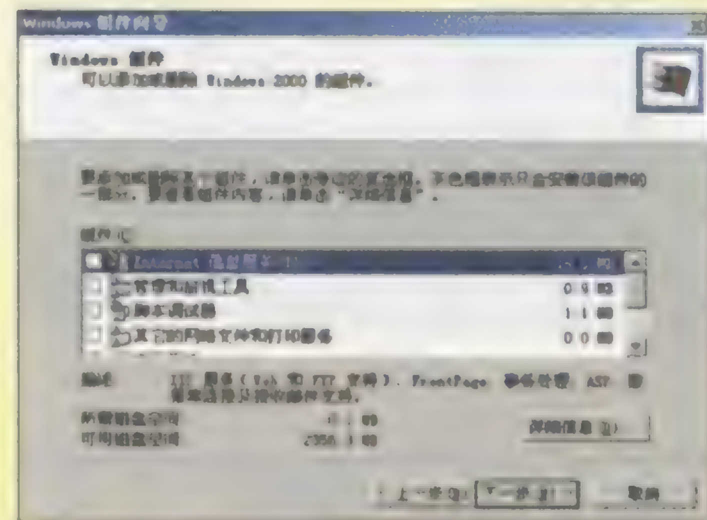


图2

C.点击“下一步”，并将Win2000安装光盘放入光驱，安装程序即可将程序文件复制到硬盘中，点击“结束”即可完成。

第二步：IIS中Web服务器的基本配置

IIS中Web服务器的基本配置主要包括如下几部分：

A.打开IIS服务器的配置窗口，选择“开始”→“程序”→“管理工具”→“Internet服务管理器”，或者“选择”→“控制面板”→“管理工具”→“Internet服务管理器”也可，打开的窗口如图3。

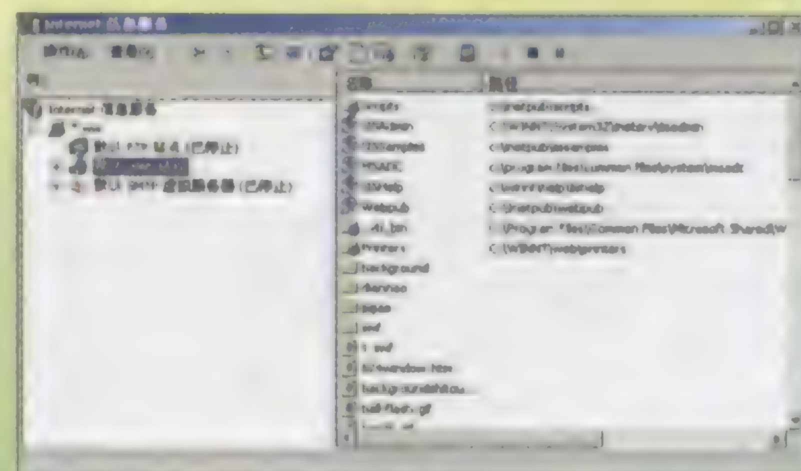


图3

B.在打开的窗口中鼠标右击“默认Web站点”，选择“属性”菜单。

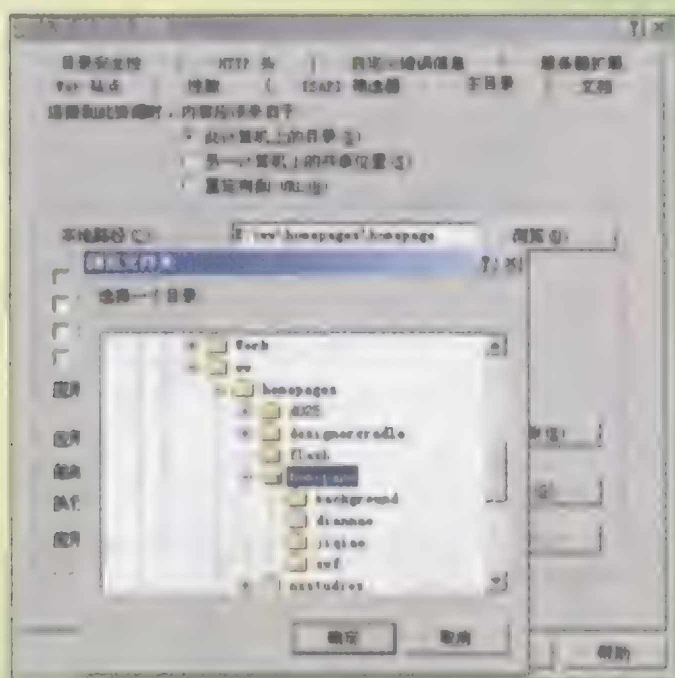

图4


图5

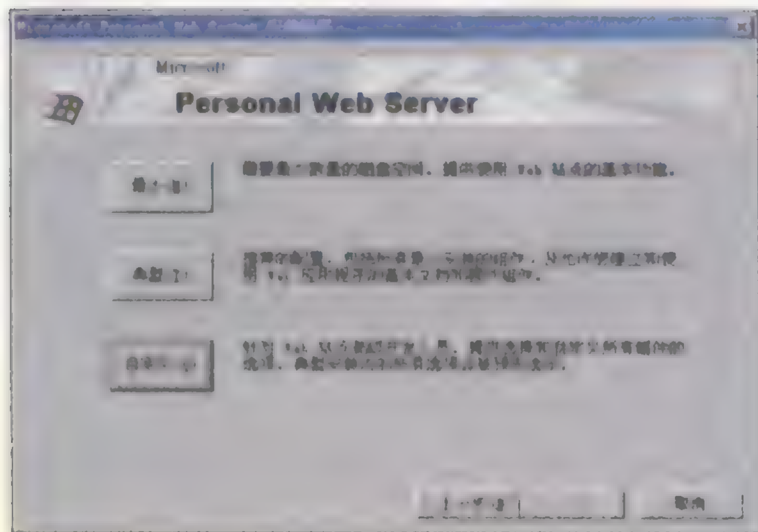


图6

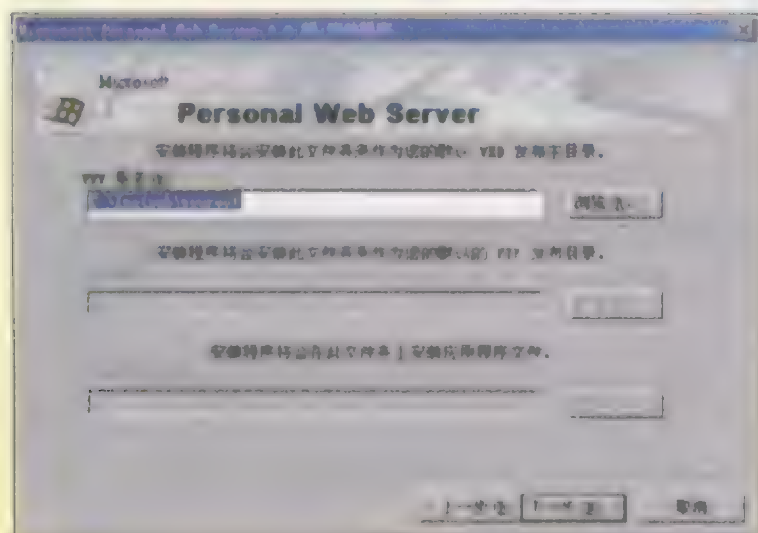


图7

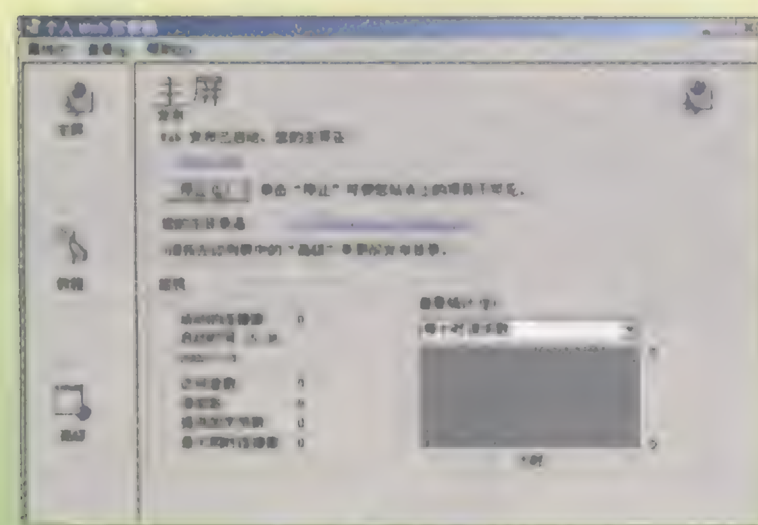


图9

C.在出现的“默认Web站点属性”窗口中，选择“主目录”标签，用以设置Web内容在硬盘中的位置，默认目录为“C:\Inetpub\Wwwroot”，你可根据需要自己设置（如图4）。

D.在属性窗口处选择“文档”标签，设置自己默认的首页网页名称，例如“Myfirstweb.htm”，将其添加并移动到列表的最顶端（如图5）。

E.确认默认的Web站点是否已经启动，如果没有可以鼠标右键点击“默认Web站点”，选择“启动”，在打开的IE地址栏中键入本机的IP地址，即可看到自己指定的主页已经开始在Internet上发布了。

这里只是介绍IIS最基本的设置选项，大家还可以按照需要去具体设置上面提到的“默认Web站点属性”，通过它来配置IIS的安全和其他一些参数。

IIS虽然好用，但默认安装的情况下，它也有很多的安全漏洞，包括著名的Unicode漏洞和CGI漏洞，因此在IIS安装完成之后，建议继续在微软公司主页上下载安装它们提供的安全漏洞补丁SP1和SP2。此外，建议将磁盘的文件系统转换成NTFS格式，安装系统的分区可在系统安装候转换，也可在安装完系统以后用PQMagic等工具进行转换。

2.利用微软的PWS

PWS的全称是“Personal Web Server”，字面意思就是个人网页服务器，由微软公司提供，它主要适合于创建小型个人站点，它的配置和使用比较简单，但功能却很强大。跟IIS的区别是，PWS可以安装在Win9X/Me/NT/2000/XP系统中，因此对Win9X/Me系统来说尤其可贵。

第一步：PWS的安装

对Win9X/Me系统来说，在光驱里放入Win98安装光盘，进入光盘的Add-ons\Pws\目录，双击Setup.exe命令即可开始安装PWS，安装界面如图6所示。我们如果需要一些例如ASP等高级功能，还可选择自定义的安装模式，否则直接选择典型安装。组件安装完成之后，会出现如图7所示的选项来设置WWW服务目录，我们可以视实际情况来设定，建议以缺省目录来安装。最后选择“完成”并根据提示重新启动计算机后，就可在右下角任务栏看见PWS的图标（如图8）。

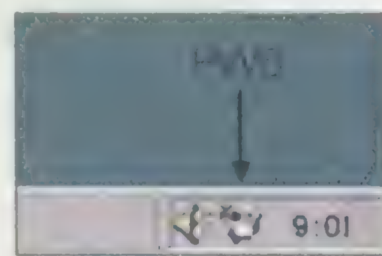


图8

这时打开一个IE窗口，在地址栏中输入“http://localhost”、“http://127.0.0.1”或者“http://你的IP地址”，就可看到PWS的默认页面，表明PWS已经成功运行了。

对于Win2000/XP来说，PWS是作为IIS的一个组件安装的。如果你是Win9X/Me系统，没有安装PWS的光盘也不要紧，可以去http://img.cn99.com/cn99new/series/dyndns/pws.zip下载PWS的安装软件，安装步骤跟上面差不多。

第二步：PWS的配置

双击屏幕右下角的PWS图标，或在菜单中选择相应的程序组来启动“个人Web管理器”（如图9）。由管理器界面（图9是Win2000中IIS的PWS，因此只有3个选项）可以看出它包括5个部分——主屏、发布、Web站点、教学、高级，可分别管理不同的功能，利用PWS架设自己的WWW服务器一般主要有如下几个步骤：

A.启动PWS。首先必须通过点击“启动”按钮来打开PWS的服务。在PWS的“主屏”选项处，它又细分为“发布”和“监视”两部分。在这里，你可以通过“监视”中的内容查看Web站点的一些访问统计信息。

B.点击“发布”进入发布向导，在这里可以设定虚拟目录。假定你的网页存放在“E:\Ww\Homepages\Homepage”下，首页文件名为“Myfirstweb.htm”。先在图10中选定虚拟目录，单击“添加”按钮，在出现的“添加目录”对话框中（如图11），指定网页所在的驱动器号和目录，这里是“E:

\Ww\Homepages\Homepage”，并且为自己的这个虚拟目录设置一个别名，别名可以随便设置，是朋友访问你网站时的目录名称。安全建议：设置目录的访问权限为“读取”和“脚本”，为安全起见，不要选取“执行”权限。

默认情况下，PWS服务器的根目录是“C:\Inetpub\Wwwroot”。我们如果不想具体来设置虚拟目录，也可将你存放的网页的所有文件拷贝到该目录中，例如：将“E:\Ww\Homepages\Homepage”中所有的文件拷贝到“C:\Inetpub\Wwwroot”中即可。

C.点击“Web站点”设置默认文档。接下来，为你的虚拟目录设置一个能在默认情况下自动识别的网页文档。该文档的作用是，当进入本站点时，如没有指定要访问的文档，则服务器自动提供一个默认文档让其访问。选中“启用默认文档”复选框，并在“默认文档”框中，输入自己的首页文档名“Myfirstweb.htm”。安全建议：和上面一样，出于安全的原因，不要选中“允许浏览目录”复选框，以免别人看到整个目录里的所有文件。

D.点击“高级”创建访问记录。如果我们要监控访问我们页面的游客，还可以在“高级”中选择“保存Web站点活动日志”，系统就会自动帮我们记录访问该Web站点的数据，这些数据将记录访问者的IP地址、访问时间和访问内容。服务器将在“C:\Windows\System\Logfiles”中的文件夹中建立一个名为“Ncyymm.log”的文件（yy为年份，mm为月份）。该文件可用文本编辑器查看，也可在DOS窗口中用“Type”命令查看。

经过这样简单的设置，打开IE并输入你自己的IP地址即可看到你发布的主页，无论是否上网都可调试自己的站点。当然也可以使用一个特殊的IP来检验安装的正确性和回送地址，即http://127.0.0.1或者http://localhost。

此外，PWS还有其他几个选项用来增强它的功能，主要包括如下两个标签。

A.发布。这部分主要是提供定制个人主页的发布及编辑文件发布列表的功能,可以将文件发布出去以供别人浏览和下载。这个过程实际上也是结合了PWS的ASP功能。此外，这里还可以在定制个人发布主页时创建来宾簿和留言簿，例如，你想将“D:\Download\Tt.zip”发布出去，首先选择“发布”，点击下一步按钮，进入“发布向导”，在“发布向导”中填入相应的项目即可（如图12）。单击“添加”按钮，并点击“下一步”，PWS即提示你“已添加下列文件：Tt.zip”。继续点击“下一步”，默认是选中“将文件加入到发布的列表”，单击“下一步”，即可将要发布的“Tt.zip”文件发布出去了。打开IE窗口并访问自己的Web站点，就可看到网页上多了个发布文档的链接，其中就含有刚才配置好的发布出去的文件。

B.Web站点。点击“Web站点”即可出现“主页向导”界面，PWS提供了主页、来宾薄和留言本3种页面的模板。按向导的提示选择好选项，就可出现动态ASP设置页面，可在这里编辑主页、查看来宾簿、打开留言簿，以得到一些反馈信息。

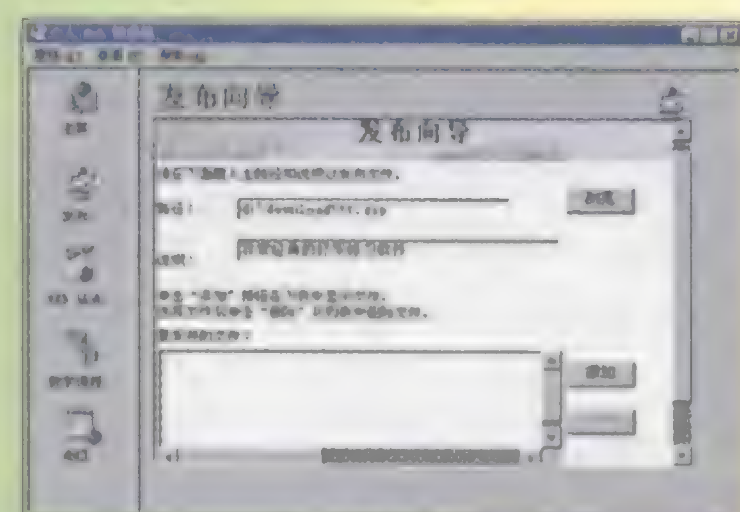


图10

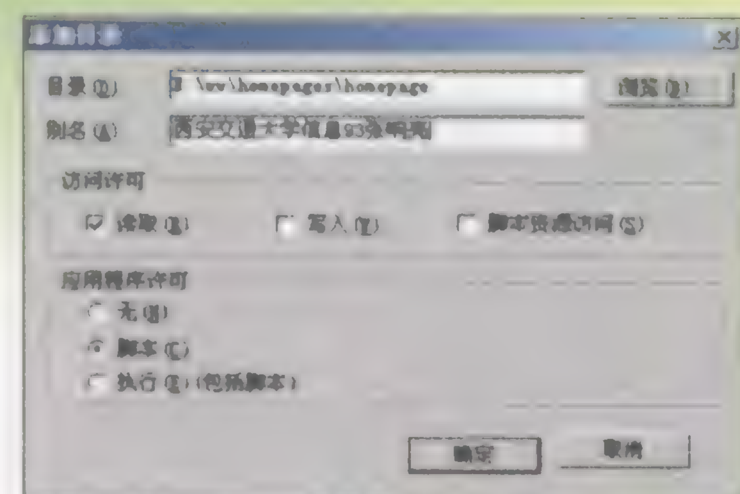


图11

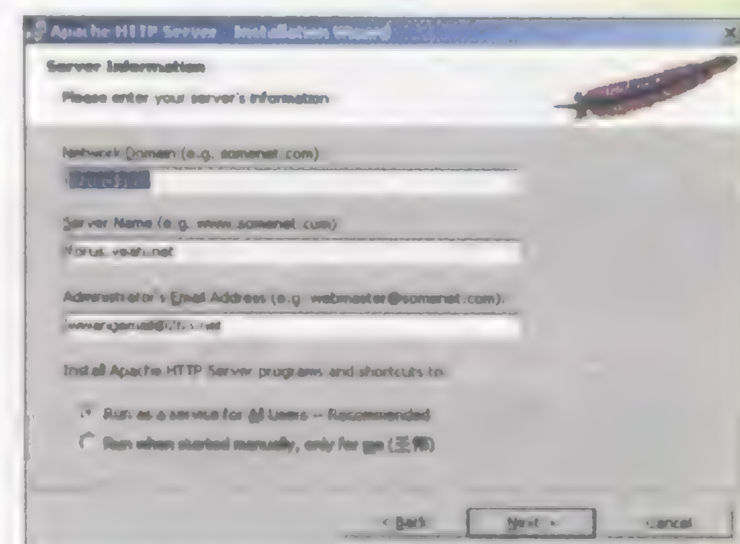


图12

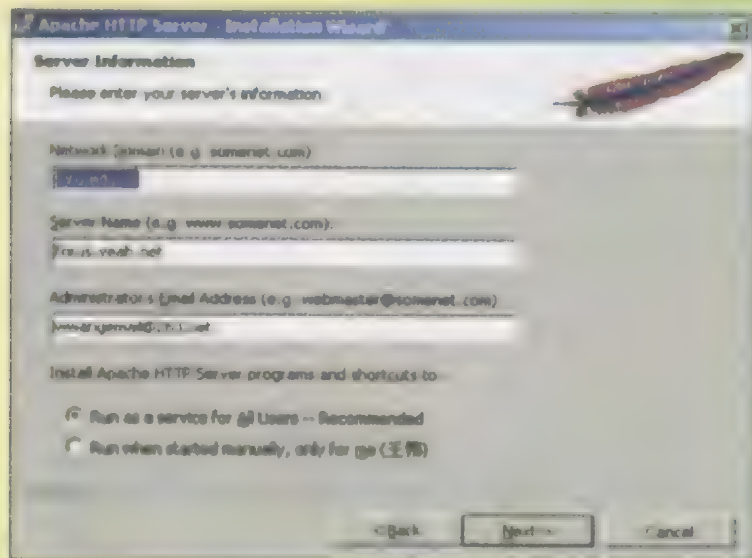
3.采用Apache

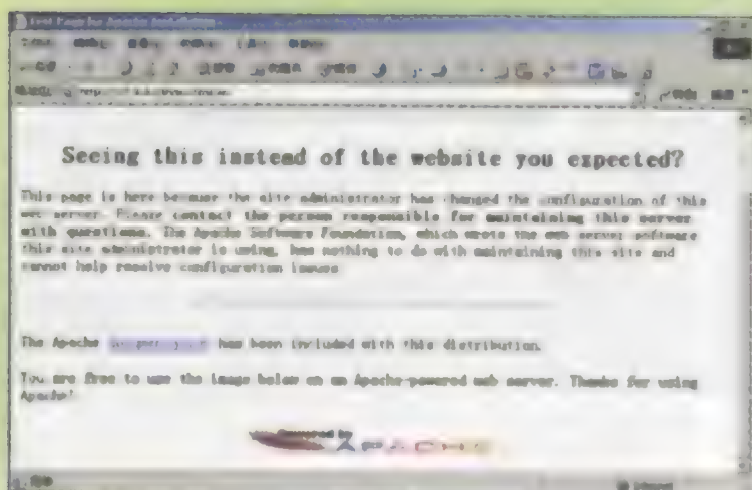
Apache是全世界使用范围最广的一款Web服务器设置软件，超过50%的网站都在使用它，它主要以高效、稳定、安全、免费（最重要的一点）而著称。目前它的最新版本为1.3.26，文件大小只有2.07MB，大家可以去它的主页：http://www.apache.org/dist/httpd/binaries/win32下载。下载时记住选择For Win32的无原码版本（Apache_1.3.26-win32-no_src.msi）。最新版的Apache for win32开始使用MSI的形式发布，从而使Windows环境下安装Apache变得非常简单，它是全英文界面，但使用起来却很方便。

第一步：Apache的安装

A.双击Apache的安装文件，和普通Windows程序安装一样，一路点”Next”就可以。




图13


图14

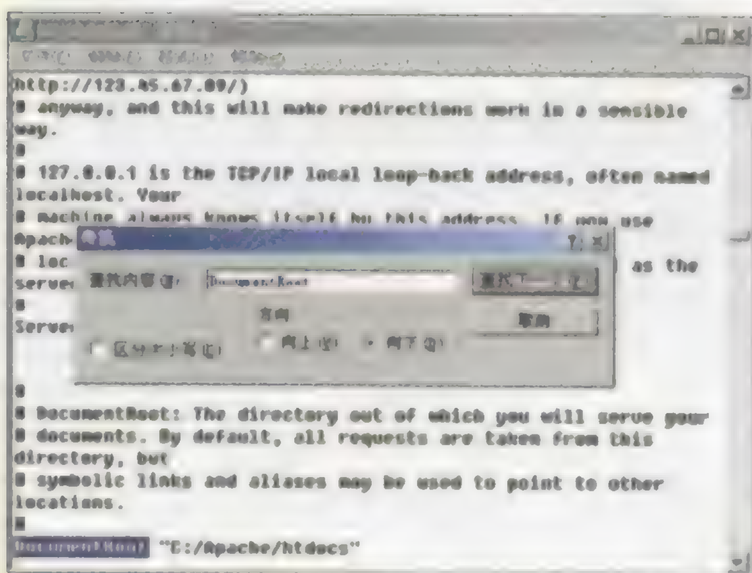
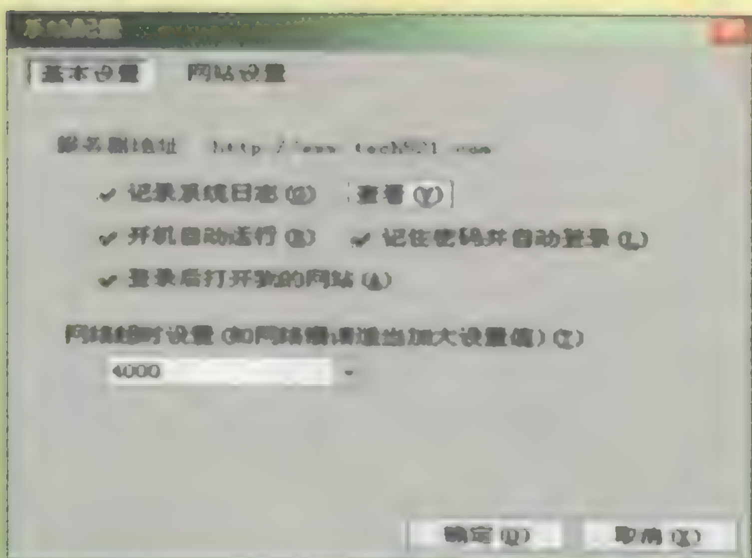

图15



图16


图17

B.在程序的安装过程它还要求输入你的Network Domain（网络域名：如XXX.com）；Server Domain（服务器域名：如www.XXX.com）和网站管理员的E-mail，有就按实填写，个人用户若没有可按格式随便填一下（如图13）。

C.到了选择安装路径，按照个人习惯选择。

D.一路"Next"直至"Finish"，安装即可完成。

这时，你的Apache已经启动了，你可以在IE地址栏里输入："http://localhost"或"http://127.0.0.1"看到默认的Apache首页（如图14）。此外，在"管理工具"的"服务"项中，也可找到Apache服务的身影，以后Apache就可以作为一项服务，随着机器的启动而自动运行。

第二步：Apache的配置

Apache的核心配置文件是"Httpd.conf"，它在电脑中的位置为Apache的安装路径\Conf\，如果安装在C盘的根目录下，则该文件应该在"C:\Apache\Conf\"中，此外，打开Windows的"开始菜单"→"程序"→"Apache HTTP Server"→"Edit the Apache httpd.conf Configuration File"也可以，在最新的1.3.26版中，它的作用更加明显。用记事本打开它，可以看到这些配置文件都以文本方式存在，其中"#"为Apache的注释符号，我们可以在记事本菜单中的编辑选项点击"查找"逐一输入下面要配置的关键字，并进行相应配置。如图15在配置文件中查找"DocumentRoot"。

A.配置DocumentRoot。这个语句指定你的网站路径，也就是你主页放置的目录。你可以使用默认的，一般就是Apache安装目录下的一个子目录，当然也可以自己指定一个，需要注意，这句末尾不要加"\"。此外，路径的分隔符在Apache Server里写成"\"，例如我们可以在此处将其设定为"E:\Ww\Homepages\Homepage"，打开主页时，默认打开的文档就直接去该目录下查找了。

B.配置DirectoryIndex。这就是你站点默认显示的主页，例如你在"E:\Ww\Homepages\Homepage"中默认的主页名称为"Myfirstweb.htm"，在这里将其添加进来即可。此外，一般情况下，我们在此处还可以加入"Index.htm Index.php Index.php3 Index.cgi Index.pl Default.htm"等。注意，每种类型之间都要留一空格。

上面两步基本就设置好了，启动IE输入你电脑的IP即可访问自己的Web站点，你也可以在该文件的ServerName处定义你的域名，在ServerAdmin处输入你的E-mail地址。以上两条就是在安装时选择配置的，以后可以在此处修改它们的属性。

此外，如果你拒绝一部分人访问你的WWW站点，也可以到Apache的安装目录下找到Access文件，输入你禁止的IP地址即可。

可以看出，Apache没有图形化的配置界面，这也是它非常安全稳定的主要原因，但它的配置却非常简单，只需要在文本文件中输入参数即可，这种WWW服务器的架构方式在所有方式中是最专业的。

4.WWW服务器架设的其他方式。

目前有很多WWW服务器架设的软件可供使用，而且它们中很多还是免费软件，大家都可以去试试，这里给出几款软件的简要介绍和下载地址。

A.AnalogX Simple Server。它简单易用，你只要把"Index.html"拖放到Simple Server中，剩下的就由它来帮你解决了。该软件能在Win9X/NT/2000/XP底下运行，软件大小只有187kB，是一款英文软件，但它完全免费，它的下载站点之一：

http://ln.skycn.net/down/sswwwi.exe（如图16）。

B.自由网站专家XP。它是一款中文软件，无需固定IP地址、无需申请域

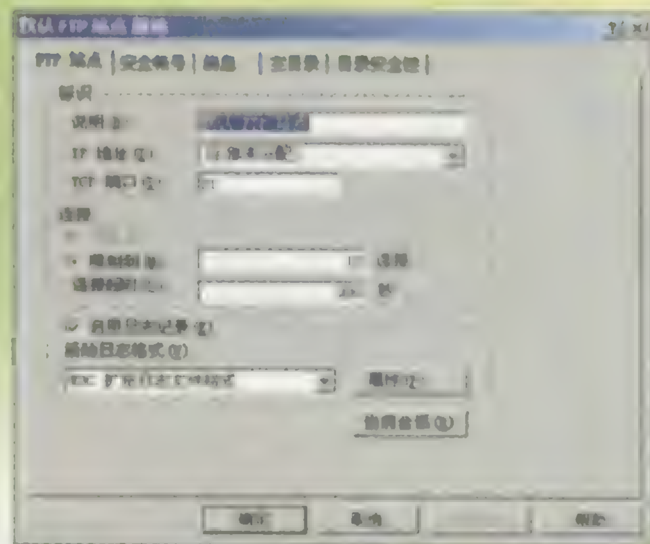
名，只要在接入互联网的计算机上即可建立网站，使用非常简单，同样能够在Win9X/NT/2000/XP系统中使用，软件大小为2068kB，也是免费软件，下载站点之一：http://ln.skycn.net/down/fwb_xp.exe（如图17）。

C.天雁Web服务器。这也是一款中文Web服务器的架设工具，界面精美，易于使用。支持虚拟目录，无需安装，不带垃圾，同样它的使用也非常简单。能够在Win9X/NT/2000/XP下使用，软件大小为612kB，也是免费软件，下载站点之一：http://ln.skycn.net/down/webserver.zip（如图18）。


图18

FTP服务器的架设

在我们的实际网络生活中，特别是宽带网接入之后，FTP服务器作为文件的传输和共享工具得到广泛应用。FTP服务器在文件的传输上性能稳定，占用系统资源小，而且传输速度快，现在网上已经有很多的FTP服务器可供使用，而自己架设一个FTP服务器也很容易，下面介绍两种主流的FTP架构方式。

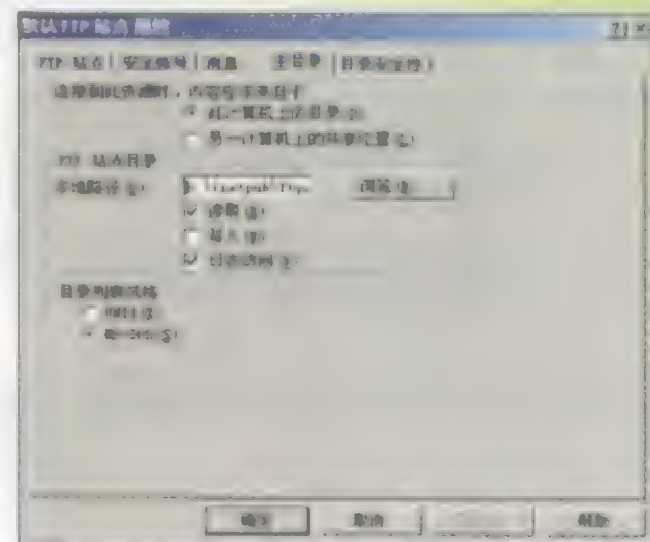

图19

1.利用微软公司的IIS

微软的IIS功能非常强大，它除了提供WWW服务之外，还提供FTP的服务，利用它一样很容易就能架设一个功能卓越的FTP服务器。

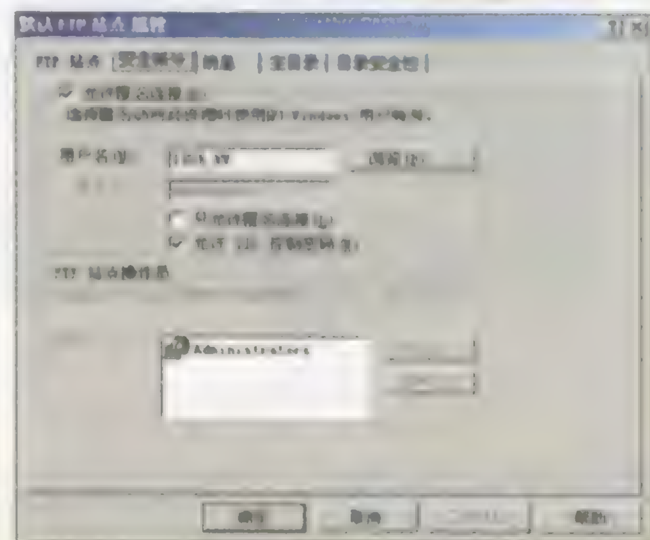
IIS的安装前面已经讲解过，下面我们一起来看看通过设置IIS来架设FTP服务器的几个步骤。

第一步：启动IIS，并启动IIS上的FTP服务。在默认的情况下，此时你的FTP服务器已经搭建好，并且可以立即登录，但是该FTP中没有任何文件。


图20

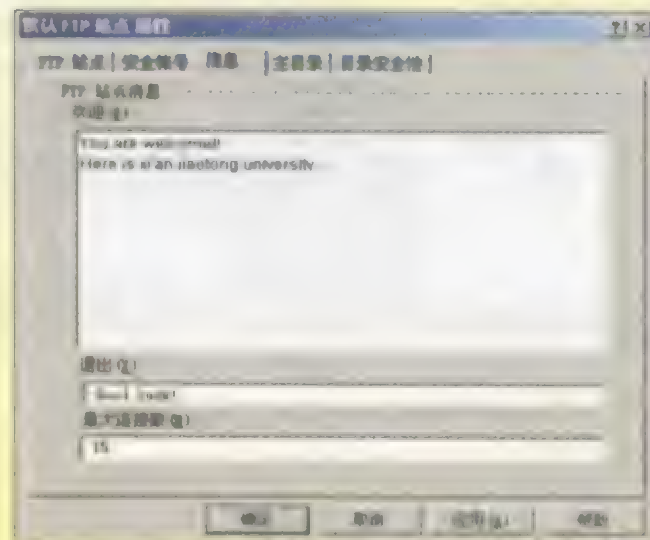
第二步：鼠标右击IIS中的“默认FTP站点”项，选择“属性”菜单，即可出现如图19的对话框。

第三步：选择“主目录”的标签，在FTP站点目录的“本地路径”处填上你要设置的共享文件路径。默认情况下，此处的文件夹位置为“C:\Inetpub\Ftproot”，你如果临时想改变共享目录，随时都可在此处修改（如图20），以后别人登录你的FTP服务器时显示的文件列表就是在这个目录中。


图21

在“主目录”的标签处，你还可设置FTP服务器的文件访问权限，分别有读取、写入和日志访问，安全起见，这里的写入权限一般不选，保证匿名用户不能随意对你文件进行操作。

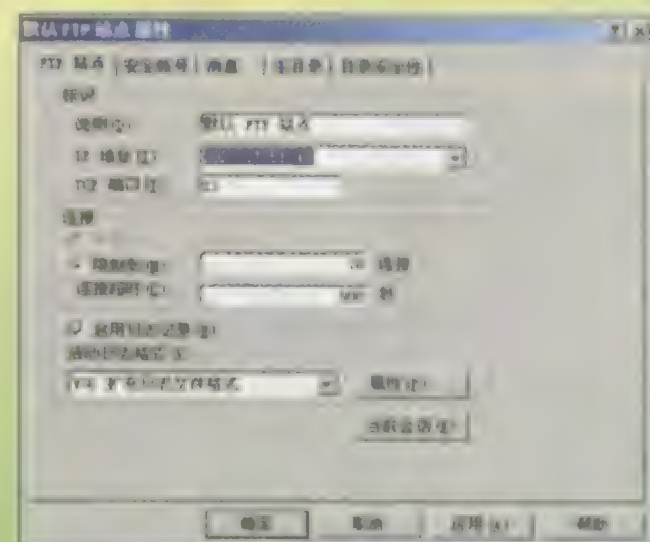
第四步：设置登录的用户。如果你愿意提供“匿名”的访问权限，还需在“安全标签”处选择上“允许匿名连接”（如图21）。此外，你还可从Windows系统帐号中选择FTP服务器的特殊帐号，当然也可以自己任意设置用户名和密码。


图22

第五步：在“消息”标签处，有“欢迎”、“退出”和“最大连接数”3个输入框，分别代表别人在登录、退出时FTP服务器上给出的提示信息，你可根据自己的需要设置。此外，最大连接数是设置同时连接本地FTP的最大主机台数（如图22）。

第六步：在“FTP站点”的标签处设置FTP标识，包括说明、IP地址和端口，这里一般不需要改动，按照默认选择即可（如图23）。此外，在“C:\Winnt\System32\Logfiles”目录中你还可以看到连接上你FTP的IP、时间等日志信息。

此时，利用IE或者任何一款FTP的客户端软件即可登录你架设好的FTP站点。


图23

2.利用Serv-U

在FTP服务器的搭建中，Serv-U是目前使用比较多的工具之一。它设置简单，功能强大，而且非常稳定，总体上来说上它比IIS附带的FTP服务器略胜一

等。它适用于所有的Windows版本，是一款共享软件，可以让用户免费使用一个月。

第一步：Serv-U的下载和安装。

目前Serv-U的最高版本为4.0，文件大小为2.9MB，它的下载站点之一为“http://www.download.com.cn/show.phtml?action=detail&id=484”。

点击下载的可执行文件即可开始安装了，安装过程很简单，所有设置保持默认值就可以，按“Next”完成每一步（如图24）。安装完毕，在Windows的桌面上就出现Serv-U的图标，双击Serv-U图标，出现Serv-U主窗口，点击主界面右边窗口的“Start server”即可启动FTP服务器。

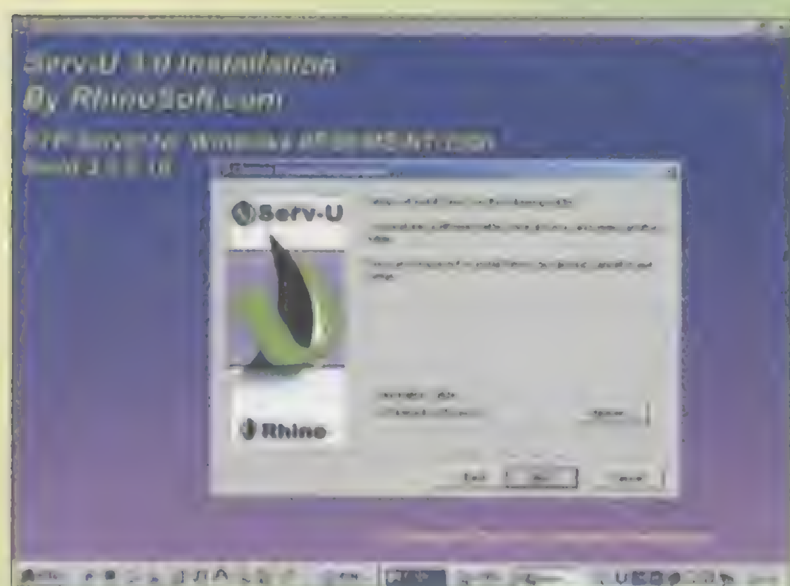


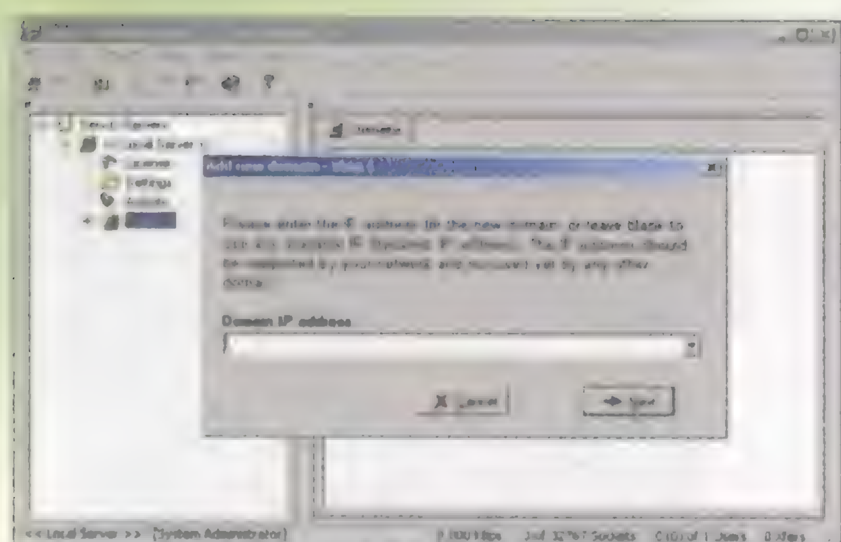
图24

第二步：Serv-U的配置。

在Serv-U的安装完成之后即可出现配置向导，可以通过这个向导来对它进行配置，主要步骤如下。

A.安装程序首先启动一个设置向导帮助你设置FTP服务器，点击“Next”继续。

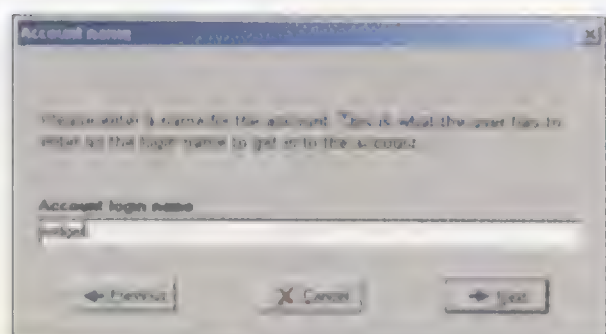
B.系统弹出输入IP的对话框，此项需要填入你准备为此FTP服务器绑定的IP地址。除非你的计算机有多个固定的IP地址，并且你只想其中一个被FTP服务器所使用，否则，建议不管你是否有固定的IP地址，都将此项保留为空（即让系统自动侦测），点击“Next”（如图25）。


图25

C.输入Domain name（域名）。此处填入你FTP服务器的域名。但域名由DNS解析而不是由这里决定，因此实际上你可以填入任意内容，比如像“我的个人FTP服务器”这种对此FTP进行说明的文字。

D.输入FTP访问的端口号，一般保持默认的21即可。

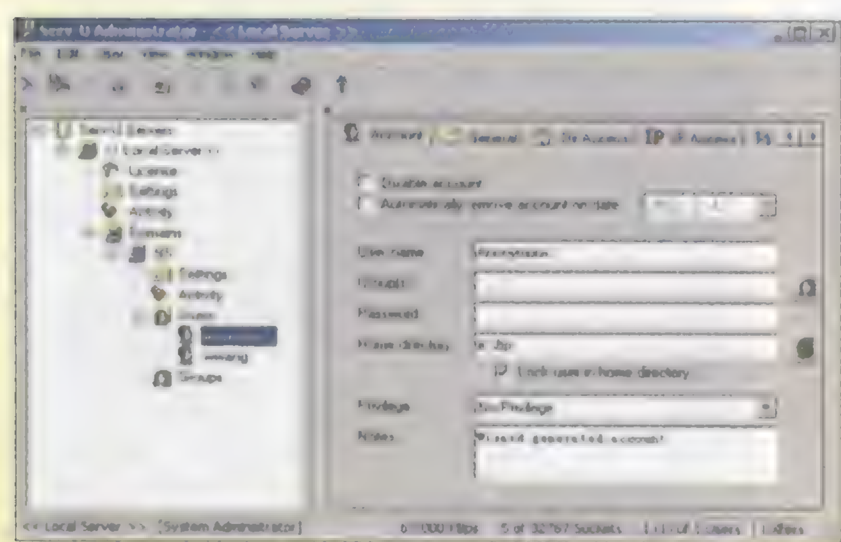
E.匿名用户的创建和访问目录的设定。首先向导会提示你是否要创建匿名帐号，这里选择是，如果选择不，则用户需要用户名和密码才能访问FTP服务器。接下来安装向导提示输入匿名用户的主目录（Anonymous home directory），此处按照需要来设定匿名用户访问硬盘的位置。


图26

F.选择匿名用户是否将其限制在主目录里，如果选择是，则用户只能访问其主目录及以下的目录树；如果选择否，则可以访问其主目录的同级或更高级的目录树。从安全角度考虑，一般建议选是。

G.创建新用户和访问目录。按照向导的提示一步一步创建新用户并输入密码（如图26），接着指定该用户可访问的目录和用户权限即可。

到这里，你的个人FTP就已经搭建完成了。不过这还只能实现Serv-U赋予的默认功能和权限，要真正让这个服务器能被你自己随心所欲地控制和管理，则还需要经过以下后续的操作，这主要包括如下几点。


图27

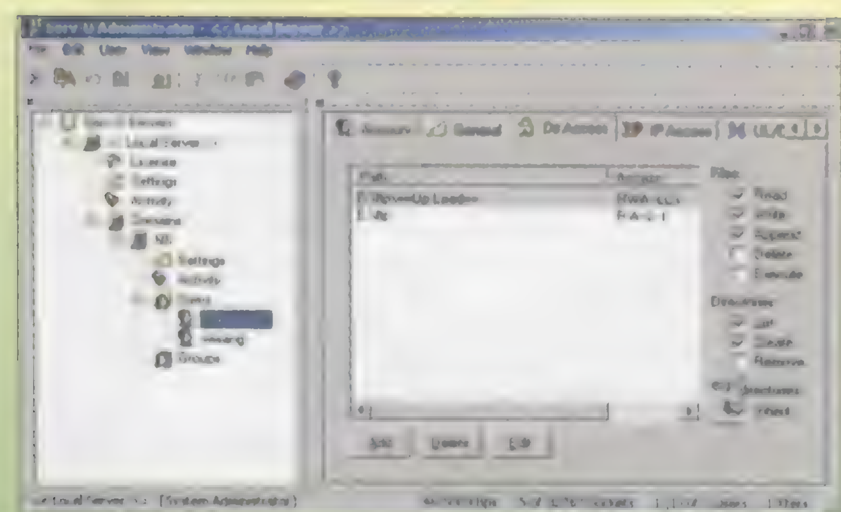
A.对FTP用户的管理

欲增加一个新用户（包括增加Anonymous用户），则在Serv-U的一个域中选中Users（用户），然后单击右键，进入New User（新用户），依次根据提示为它设置好User Name（用户名）、Password（密码）、Home directory（主目录）等即可完成（如图27）。

欲删除一个用户，则在此用户上单击右键，选Delete User（删除用户）即可。

B.对目录权限的管理

在Serv-U左边框架中选中用户名，再在右边框架中进入Dir Access（目录存取）窗口，然后在列表中选中相应目录后，就可在窗口的右侧更改当前用户对它的访问权限了（如图28）。


图28

文件的属性主要包括：

Read（读）：对文件进行读操作（复制、下载，不含查看）的权力。

Write（写）：对文件进行写操作（上传）的权力。

Append（附加）：对文件进行写操作和附加操作的权力。

Delete（删除）：对文件进行删除（上传、更名、删除、移动）操作的权力。

Execute（执行）：直接运行可执行文件的权力。

List（列表）：对文件和目录的查看权力。

Create（建立）：建立目录的权力。

Remove（移动）：对目录进行移动、删除和更名的权力。

Inherit（继承）：如勾选中此项，则以上设置的属性将对当前Path（目录）及其下的整个目录树起作用；否则就只对其当前目录有效。

C.其他设置

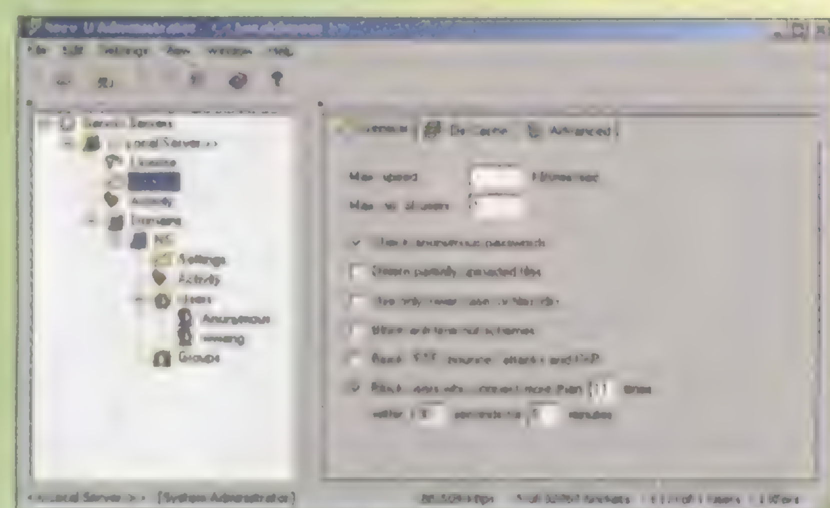
在Local server下的Setting处还可设置服务器的一些通用信息。

在“max no.of users”处，设定同时登录该服务器的最大用户数。

在Max.Speed处根据自己电脑的配置，设置用户最大下载速度。

选择“Block users who connect more than XX times within YY seconds for ZZ minutes”复选框并设置相应的数值，可以防止有些恶意用户为达到攻击目的在短时间内对该服务器的频繁登录。

选择“Delete partially uploaded files”复选框，可以自动删除上传失败后留在服务器上不完整文件。如果不要选中这项，就能让Serv-U支持断点上传功能（如图29）。


图29



3.架设FTP服务器的其他方式。

A.WS_FTP Server。这是一套非常有特色的FTP Server程序。它有简单而强大的图形介面。设置起来比较容易，可以在Win9X/NT/2000/XP系统下使用，是一个共享的英文软件，文件大小为3.3MB，下载站点之一：http://www.skycn.com/soft/1296.html。

B.FileZilla Server。作为一个小巧、可靠的FTP服务器软件，它配置简单，功能比较强大，适合Windows系列中的所有版本，文件大小为637kB，同时它是完全免费的软件，它的汉化版下载站点之一：http://www.skycn.com/soft/8091.html。

C.TYPSoft FTP Server汉化版。由于该软件经过汉化，因此使用起来很容易上手，是一个非常适合初学者的FTP服务器端软件，它配置简单，也能方便地管理用户，软件大小只有480kB，是一款免费软件，它的下载站点之一：http://www.skycn.com/soft/8335.html。

WWW服务器和FTP的访问途径

WWW的访问都可使用IE或其他浏览器来实现，例如我们经常看到的Natscape和Opera等。由于它的访问很容易，这里就不再详细讨论。

FTP的访问一般有两种方式，介绍如下：

A.直接利用IE登录FTP。现在我们正在使用的IE也可作为登录FTP的工具了，跟浏览网页一样，只需要将地址前面的HTTP改为FTP即可，例如访问自己的FTP，可以在浏览器中输入ftp://localhost（如图30），这时是匿名访问方式，如果用IE登录FTP时需用户名和密码，则可以右键调出登录的菜单（如图31），在对话框中输入用户名和密码即可。IE登录FTP服务器之后，FTP服务器上的文件跟本机上的文件一样，可以对其进行复制和粘贴等操作。

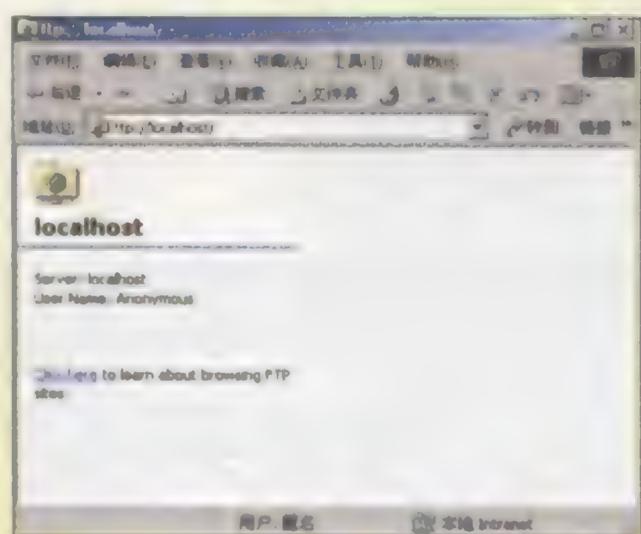


图30

B.利用专用的软件登录FTP。此类软件有很多，比较著名的有FlashFXP、CuteFTP、LeapFTP等。

个人觉得LeapFTP很不错，操作简单，占用资源也很小，它的用法分步介绍如下。

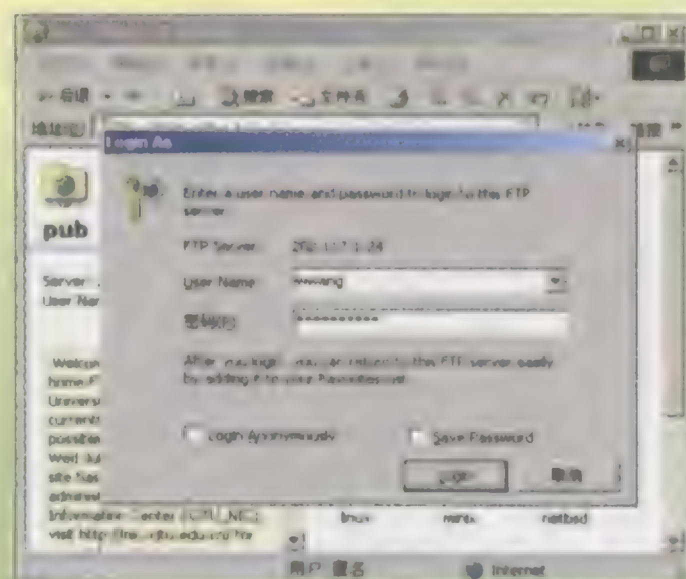
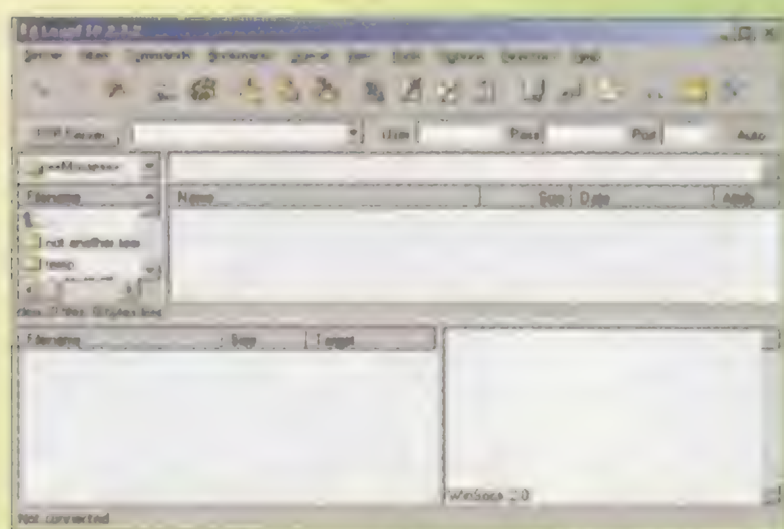
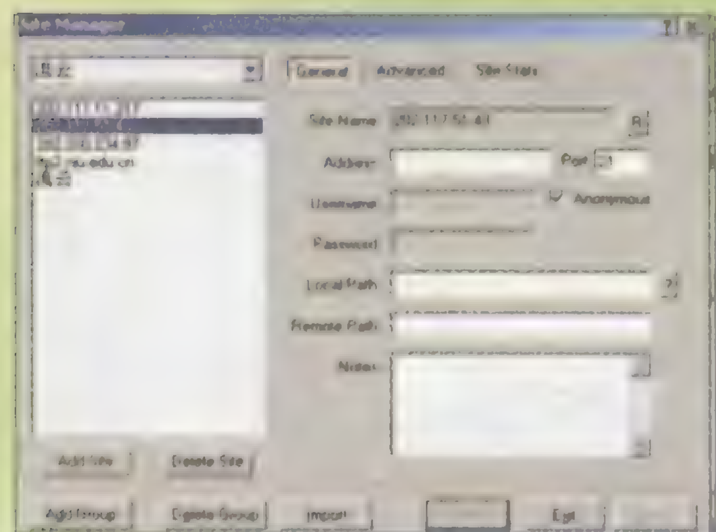
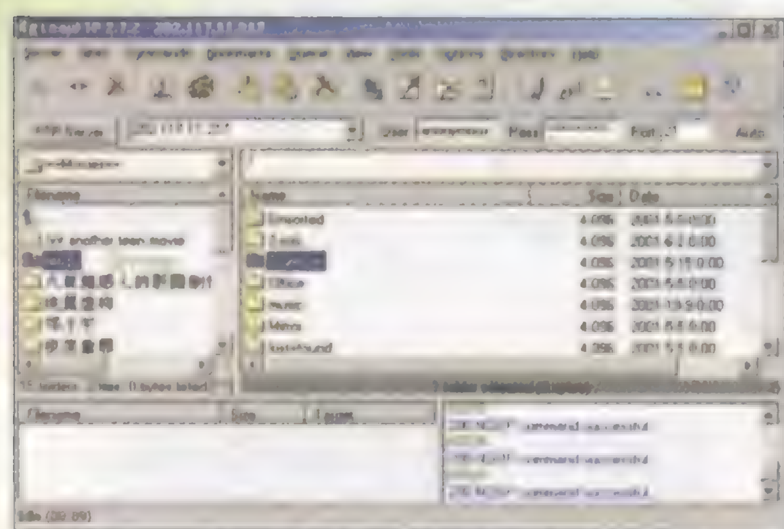
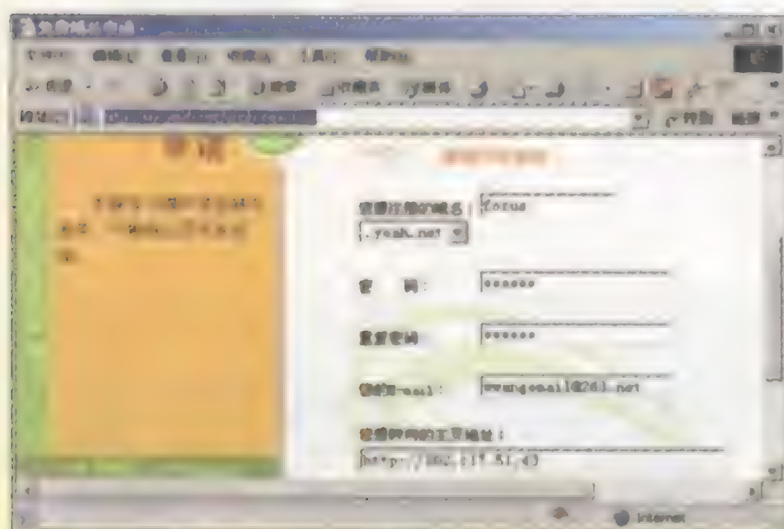


图31


图32


图33


图34


图35

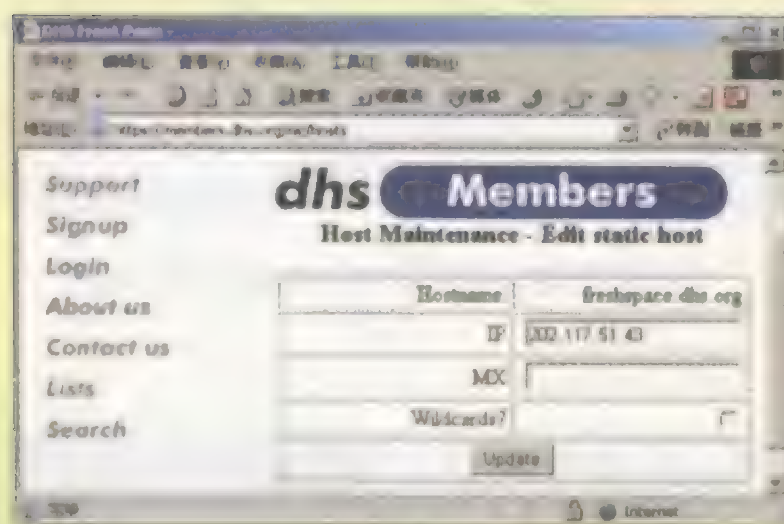


图36

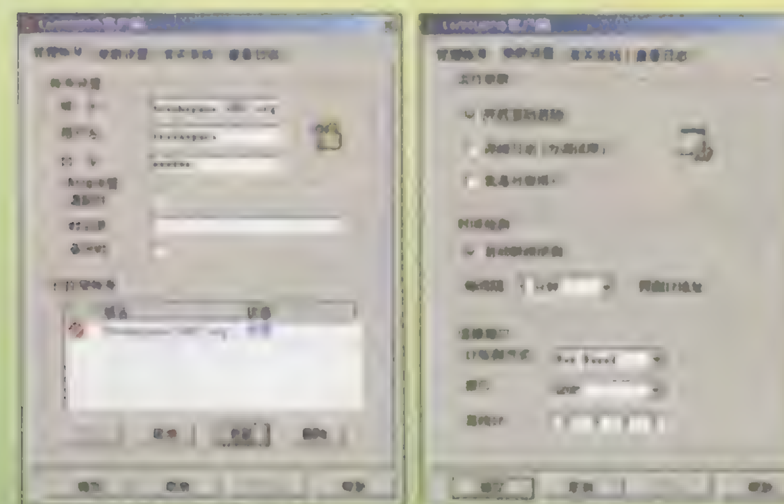

图37


图38

第一步：LeapFTP的下载与安装。

目前LeapFTP较新的版本为2.7.2，是一个共享软件，LeapFTP v2.7.2.592的汉化版可以去http://www.skycn.com/soft/711.html下载。它的安装非常简单，直接一路点击“下一步”即可完成，安装完成只有几个配置文件和它自身一个独立的程序，基本上是一个绿色软件。

第二步：LeapFTP的使用。

A.打开LeapFTP，它的主界面如图32。

B.添加FTP站点。点击菜单上的“Sites”→“Site Manager”，（或直接按快捷键F4），弹出一个FTP站点的管理窗口。点击“Add site”新建一个站点，在右边的对话框中逐一输入该站点的基本信息，例如服务器名称（可以任意填写，主要是为了管理的方便）、服务器地址、端口和用户名等（如图33），要登录该FTP站，只需在左边的窗口中双击该名称即可。

C.取得FTP服务器上的文件列表并按照需要上传或下载。登录上FTP之后，即可在LeapFTP的右上窗口中看到FTP上的文件列表，如果需要下载，将选中的文件拖入左边的本地硬盘中某个目录里（如图34）即可。同样，也可以用这种方法将硬盘中的文件上传到FTP服务器中去。

域名的申请和动态IP的解决措施

为了便于记忆，我们可以申请WWW服务器和FTP服务器地址的域名。

网易提供免费域名的申请，大家可以去http://my.yeah.net/apply-new.htm上免费获得（如图35），例如申请http://202.117.51.43对应的域名http://forus.yeah.net，这样以后访问自己的WWW服务就再也不需记住那些毫无意义的数字符号了。在浏览器中直接输入自己申请的域名即可。此外，雅克精彩（http://www.k666.com/k666/yu-ming/apply.php）和My001.net网（http://www.my001.net）也都提供免费的WWW服务域名申请。

对FTP来说，域名的申请站点相对较少，这里推荐老牌的域名转向免费服务提供商www.dhs.org。打开该网站之后，点击Signup的连接，输入注册内容，包括用户ID、用户姓名和用户的E-mail地址，通过该网站给你发送的E-mail地址来激活注册的帐号。然后即可按照该网站提供的密码登录了，点击“Login”，输入帐号和密码之后即可增加域名的转向服务（如图36）。注册域名之后，以后如果想访问自己的FTP只需输入注册的域名，例如输入ftp://forus.dhs.org代表本机上的FTP服务器。

我们在架构WWW和FTP服务器时，一般都需要静态的IP地址，其实对很多拨号用户来说，IP经常变化，因此在设置服务器时，还得经常需要将变化的IP告诉别人来访问，显得非常繁琐，解决这种问题主要有两种方法。

第一种办法是申请动态域名系统，希网（www.3322.org）和www.dhs.org都提供此类服务，设置步骤跟上面申请域名服务类似。

第二种办法，我们可以使用希网开发的动态域名客户端，通过对它的设置来解决这个问题。要使用该软件必须首先在希网中免费注册动态域名，在“管理帐号”中输入申请的用户名和密码即可添加已注册的帐号（如图37）。为了更好地使用这款软件，还需要对它进行参数设置，选择一定的时间段内自动探测IP地址，并设置为开机自启动（如图38）。这样，以后只需要告诉别人你申请的动态域名即可，该软件会自动帮你完成剩下的一切。

编者按：看完我们的教程，想必你已经可以搭建起自己的服务器了。还有什么你希望看到或者想了解的，我们都可以为大家开设这种简单易学的教程。有什么意见和建议也请来信：lily@popsoft.com.cn。



网络将世界杯带入体验时代

■老榕

1982年以前的世界杯，一般球迷很难有什么印象，道理很简单：那时没有电视直播。前几天看到一个报道，第一届世界杯的参与者，一位名叫潘乔的92岁阿根廷老人，现在对于过去的记忆仍然非常清晰。可我们只能听到描述："以前，我时不时会来一个30米开外的'重炮'"，这个情形，我们只能心向往之。另外，如果当时可以通过电视看到他的进球，那么"潘乔先生"就不会只是以开一家彩票店而为人所知了。前电视时代，足球真的只是一个运动，少数人热衷的运动。

1982年开始，世界杯热在中国席卷开来，原因很简单：有电视直播了。"冲出亚洲，走向世界"就是那时候开始喊起来的。很多我这种岁数的球迷是"阿迷"，大半是由于那时从黑白电视上看到了马拉多那，而且那一年，苏永舜带领的容志行、古广明、黄向东、沈祥福等，1:0胜日本、4:2胜朝鲜、3:0胜科威特、4:2胜沙特（下半时在27分钟内连进四球！），那是多么痛快淋漓啊。那时候，我们所有人都觉得中国距离世界杯只有一步，没想到一等又是20年。电视时代拉近了我们和足球的距离，可是只能看，只能接受，无法参与，用现在流行的体验经济学的话说，电视时代最多也就是足球的服务经济时代。

那时候要想真的体验足球比赛，体验那种置身于千万球迷中的快乐，还只能去现场。可是，网络出现了，事情发生了巨大的变化。97年，中国足球队不堪回首的十强赛期间，以及后来的98法兰西之夏，正好赶上中国的前互联网时代。那时候还没有多少网民，可是网上球迷很多。球迷们发现，网络有两个特点：传播零时差和互动性，这些带来了全新的体验，此次世界杯据说全国有26%的人通过网络寻找世界杯的资料，这就是网络传播的魅力。

而互动体验的魅力就更大了。其一，不孤独，整个感觉就像在看台上。本次世界杯韩国对德国的比赛过程中，宋钟国后防线上不断救险，激起网友纷纷议论，有说"三个小范（志毅）抵不上一个小宋"，马上就有人说"这就是差距"，还有人立即接嘴"这差距起码10年"……这样的情形，在网上看球的时候整天发生；其二，总能找到大量和自己观点一致或者完全不一致的球迷，大家拍（我们管在网络上互相打嘴战叫"拍砖"）来拍去，而且因为在网络上，语言上有时候稍微不"五讲四美"一点，似乎也没什么人会太在意，当然，如果有个什么焦点话题就"拍的更激烈"。这次韩国打进四强，裁判问题就成了网络上的焦点，大家分成截然两派，口水战打的不亦乐乎。德韩大战还没开始，这个话题在网站的BBS上，一个下午就有了几千条帖子，肯定比任何报纸都多；最后的一点也是现在网络独特的地方：能直接和球员、教练、专业人士对话，这些机会，在电视时代，几乎是零。

借助网络，球迷们对世界杯有了完全不同的体验，一些离开了网络完全无法得到的体验，用现在流行的体验经济学的话说，网络时代把足球带进体验经济时代。

这就是网络时代世界杯的魅力。

解决不能正常关机的“难题”

■北京 李敏州

曾有一些朋友问笔者：为什么我的电脑不能自动关机？笔者不得不为他们解决这类问题，又顺便把经验“上升到理论”。相信这篇文章也能帮助你解决点问题。

对于ATX电源的电脑，Windows 98提供了电脑的自动关机功能。但在很多情况下，我们的电脑却并不能顺利地正常关机，有时会在关机的过程中死机或失去响应，使我们必须重新启动电脑或强制性关掉电脑电源。有没有办法可以让电脑关机不再失败呢？让我们一起来分析一下原因。

一、关机有音乐

很多朋友都喜欢在“控制面板”的声音设置中设置一段关机音乐，为冰冷的电脑增加一些生气。如果关机的音乐文件因为某种原因被损坏而不能正常播放，那么在执行关机程序时自然会失败了。如果你的电脑不能正常关机，而你恰恰又设置了关机音乐，不妨先把关机音乐设置为“无”（如图1），然后再试试。

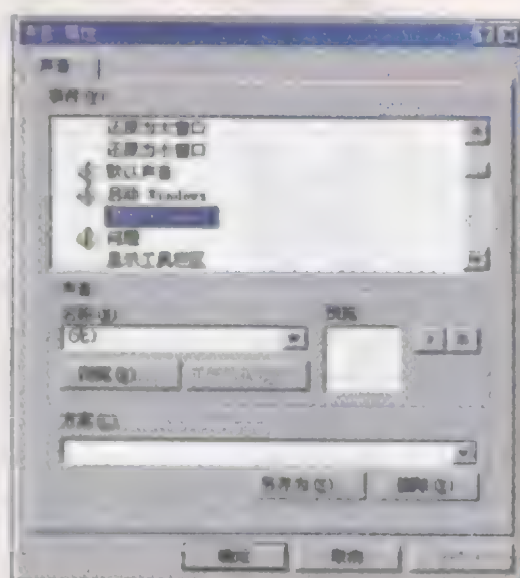


图1

二、驱动不兼容

硬件驱动程序之间的不兼容，也会造成电脑不能正常关机。在这里有一个窍门，每次Windows 98关机失败后，都会在C盘根目录下面的Bootlog.txt文件中作出记录，找出其中的“Terminate=”和“EndTerminate=”，在这里记录了关机失败的原因。

还是拿我自己现在用的这台电脑来说吧，最开始时我用一块小影霸TNT2 M64的显卡，起初都很正常，后来我发现只要运行了3D游戏后，不管时间长短，退出游戏后如果马上关机，肯定失败，非要重新启动一次后才能正常关机。于是我在关机失败后查看了Bootlog.txt文件，在文件的最后，我发现了这样几条记录：

Terminate=Reset Display

EndTerminate=Reset Display

EndTerminate=User

从记录上看，好像关机失败和显卡有一些关系，于是我安装了驱动光盘上的TNT2新版的驱动程序，故障依然存在。又安装了最新的DirectX 8.1，仍然没有解决问题。最后在一次运行DirectX诊断工具“DxDiag”（该程序在C:\Program Files\DirectX\Setup目录中）后，在“显示”页面中提示“文件Nvdisp.drv未经数字签名……”看来我之前所安装的TNT2驱动程序没有通过微软认证，于是我又上网下载了TNT2的NVIDIA_WHQL（即通过微软认证）最新驱动28.32 WHQL版For Windows 9X，安装之后重新启动，再次运行“DxDiag”程序，在“显示”页面中提示“没有找到任何问题”，此时运行各种3D游戏后均可顺利关机。

经过多次试验，发现一般关机失败，只要不是硬件本身的故障，都可以检查Bootlog.txt文件查找原因。下面所列出的记录都可能造成电脑关机失败，大家可根据自己电脑的Bootlog.txt所显示的情况找出原因：

Terminate=Query Drivers 内存管理程序有问题

Terminate=Unload Network Net-work与Config.sys中的实模式网络驱动程序冲突

Terminate=Reset Display 显卡设置或驱动程序有问题

Terminate=RIT 声卡或某些旧的鼠标驱动程序存在与计时器有关的问题

Terminate=Win32 某些32位程序锁定了线程

大家可以根据自己电脑的情况，通过对比以上几点原因，查找并解决电脑的关机故障。

三、软件难退出

有时候关机失败并不是电脑系统本身的原因，而是因为关机时某些程序无法正常退出。很多朋友在关机之前并不将所有正在运行的程序或软件全部关闭，而是让Windows关机时自动关闭它们。的确，大部分的软件或程序都可在电脑执行关机程序时自动关闭，但也有少数无法自动退出，所以当电脑关机时我们有必要检查一下，还有什么软件或程序正在运行。

我发现电脑经常无法正常关机，禁用了“快速关机”还是不行。后来才发现当电脑上运行了某个软件（由于这个软件是常驻内存的，运行后就自动出现在系统托盘中），如果我在关闭电脑时没有将它从系统托盘中退出，那肯定会出现无法关机的现象。而在关机之前自己动手把正在运行的软件关闭，就可以正常关机了。所以关机时最好首先退出各种正在执行的程序，再执行关机命令。

四、欲速则不达

Windows 98的关机程序本身就存在一个Bug，这就是“快速关机”，在很多时候就是它让我们无法正常关机，正所谓“欲速则不达”。

解决方法很简单，就是“禁用快速关机”。点击“开始”→“运行”，输入“msconfig”后点击“确定”。出现“系统配置实用程序”窗口，点击“常规”页面，再点击“高级”选项，在此时出现的“高级疑难解答设置”窗口中，将“禁用快速关机”选择前面打上勾（如图2），这样就完成了整个操作。

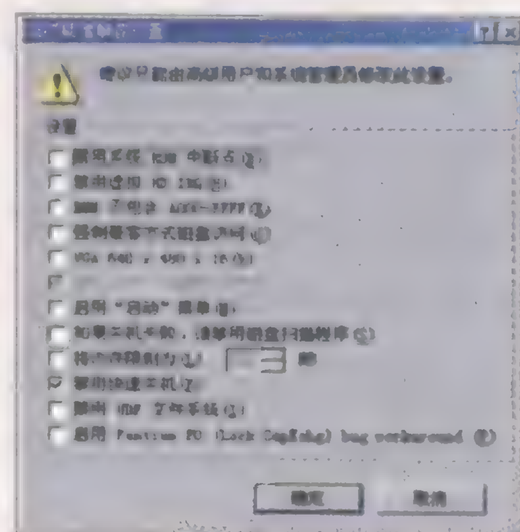


图2

用好Snagit的文字抓取功能

■上海　王光临

Snagit是一个十分强大的抓图软件，平时用到的只是它的抓图功能，其实它还有一项十分有用的功能——文字抓取功能。不知道大家有没有遇到这样的情况，有时需要摘录一些软件窗口里的文字或一些特殊的帮助文件中的文字，但这些地方不支持鼠标选择拷贝，所以无法直接获得，通常只有徒手打出来。而如果使用Snagit的这个文字抓取功能，这些问题就迎刃而解了。

启动Snagit后，在它的主界面我们可看到一个名为“Text Capture”的按钮（图1），该按钮就是用来抓取文字的。我们以抓取IE6的“关于”窗口中显示的文字为例（图2），如果你用鼠标，是无法直接将这些文字拷贝下来的，而用Snagit，只要单击“Text Capture”切换到文字抓取模式下，然后单击红色的“Capture”按钮，再将红色的抓取区域移动到IE6的关于窗口中，单击鼠标左键，随后弹出一个预览窗口（图3）。IE6关于窗口里的文字是不是全部在上面了？然后就简单了，我们可以通过拷贝和粘贴来使用这些文字。



图1

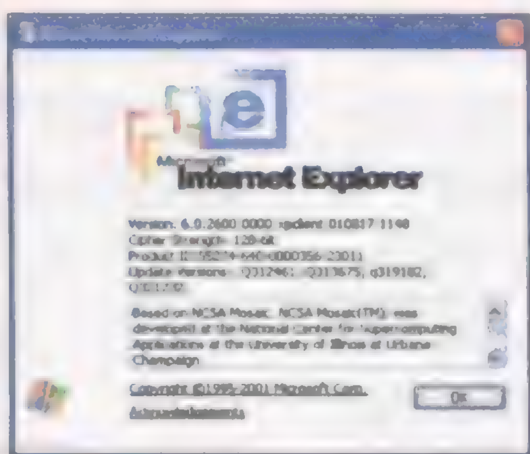


图2



图3

Snagit的这个功能还可以有很多用法，比如要记录一个文件夹下的所有文件名，可以用它抓取；再比如通讯录里的联系人名单，如果要制作一个联系人列表，也可以用这个功能方便地抓出来。

怎么样，是不是很棒？更多的用法大家在实际使用中慢慢发掘吧。

Photoshop 7.0之系统优化策略

■山东 realrocking

Photoshop 7.0正式推出了，许多爱好设计的朋友们已经用上了这个重量级的软件。新版本确实在功能上、易用性上都有了长足的进步，但一些朋友感到Photoshop 7.0似乎对运行环境也有了进一步的要求。这里笔者就谈一点自己的系统优化策略。

Photoshop 7.0能兼容Macintosh OS X和Microsoft Windows XP等最新操作系统，所以基本上属于XP时代的产物。如果希望在使用时能获得满意的效果，真正提高工作效率，在计算机硬件上下点功夫必不可少。

1.检查硬件配置

对于普通用户而言，处理比较大的图片时，在硬件上就有一定的要求。在Windows 9X/NT的平台上使用Photoshop 7.0，首先要有足够高的配置，因为在像Windows 2000这样的纯32位系统下使用Photoshop，没有相应的硬件配置是不行的。真正进行商业方面的设计时，则需要更高的配置，这样Photoshop才能运行流畅。

2.充分利用内存

任何一种图像处理软件对内存的要求都很高，Photoshop也一样。用户在使用Photoshop时，如果没有同时使用其他的一些大软件，这时就可将Photoshop所占用内存资源的比例提高。

用户在运行“Undo”、“Cut”、“Copy”及History控制面板中的所有操作时，都要将一部分数据先存放到内存中，这时计算机的处理速度就会减慢。因此选择“Edit”（编辑）菜单下的“Purge”（清除）选项，清除内存中的有关数据，将原来被占用的内存空间释放出来，就有更多的资源可用，自然就提高了计算机的处理速度。

3.设置缓存级别

Photoshop所使用的高速缓存级数越高，运行的速度就越快。在Photoshop的下拉菜单中点击“File\Preferences\memory&Image”，在“Cache Levels”文件框中设定Photoshop使用的高速缓存级数，128MB内存情况下可设置的最大值为8，64MB内存可设级数为4～6，而32MB内存就只能使用Photoshop的默认值了。

为了加快运行速度，同时在“Cache Levels”文件框的“Used by Photoshop”选项中，将数值设为80%，即把80%左右的物理内存都供给Photoshop使用。

4.删除不常用的字体

使用Photoshop往往需要装载大量字体，但很多字体是重复、不可用的，这会大大影响Photoshop的运行速度。因此可以将一些重复的、不可用的字体删除掉。不过英文字体中的“Times New Roman”和“Marlett”等字体一定要保留，否则系统字体会乱套的。建议在删除字体前先作好备份。

用ACDSee批量更改文件名的几则小技巧

■北京 吴征

ACDSee是一个家喻户晓的看图软件，可能大家也知道它有一个非常著名的批量改文件名功能，能给我们带来很多方便。笔者平时也用它来批量更改文件，发现了以下几个非常实用的技巧。

1.更改文件位数

在Windows 98中，ACDSee在更改文件名时会使用一位数模板，但这样更改后的文件数量如果超过10个，则在“资源管理器”中显示时，图片10将会排在图片1之后，图片20会出现在图片2之后，而不会按照自然数顺序排列，给我们选择、处理带来很多不便。

其实，我们在使用ACDSee进行文件重新命名时，完全可将默认的一位数模板“#”改为两位模板“##”，这样更改后的文件将是01、02、03……10、11、……20、21……格式。我们在“资源管理器”中右击，并选择“排列图标→按文件名”选项后，文件就会按顺序排列了（如图1）。

2.可以使用“*”号

一般使用ACDSee时，都使用默认的“#”号作为模板。其实，ACDSee中除可使用“#”作为数字模板外，还可使用“*”号代替原文件名。如图，笔者使用了“*#”作为模板，就可把原文件夹下的“文件一、文件二、文件三”更名为“文件一1、文件二2、文件三3”了（如图2）。有时候该功能相当有用。另外，大家还可以选中“Use letters to replace #'s”选项，那就可以让文件名按字母顺序更改，如“文件一A、文件二B、文件三C”等。

3.文件夹重命名

用户一般可能只知道ACDSee能给文件批量命名，笔者经过使用，发现它也能批量更改文件夹名称，所要做的就是在ACDSee中选中这些文件夹，然后右击，选择“Batch Rename”命令即可（如图3）。P

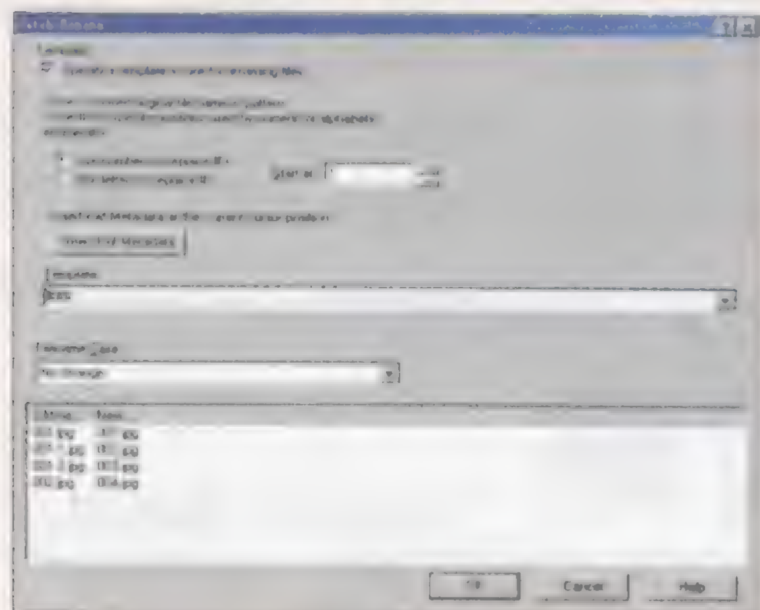


图1

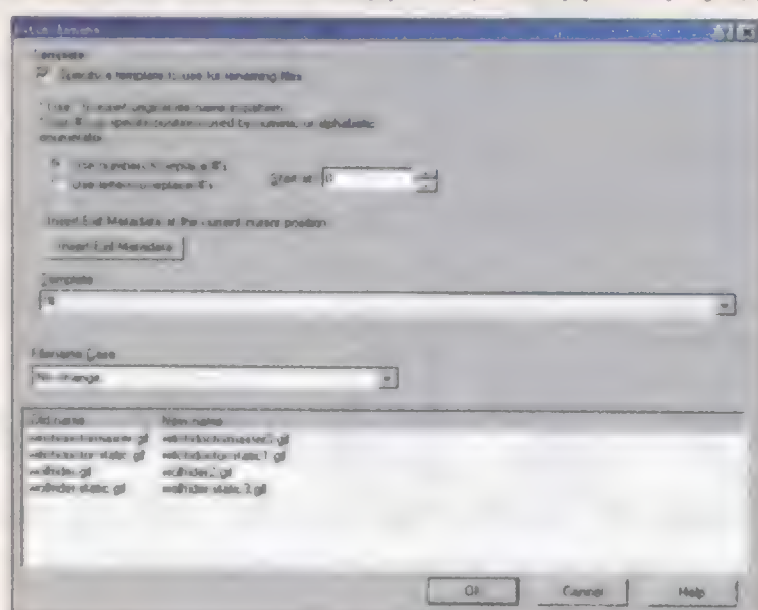


图2

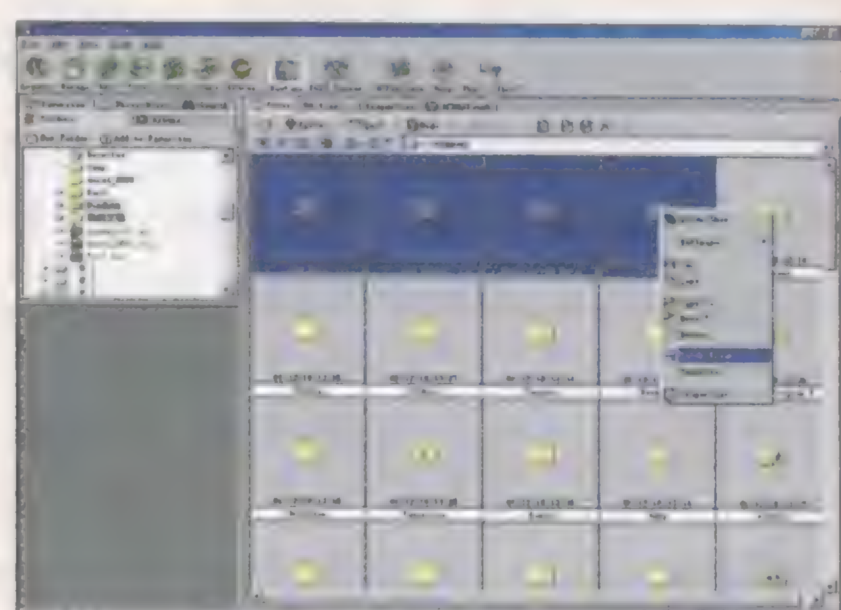


图3

Windows XP中高效使用鼠标的技巧

■湖南 周进

在Windows使用过程中，鼠标的作用非常重要。在Windows XP中用户不必使用专门的鼠标增强工具软件，只要在系统中合理用好鼠标设置，就可以极大提高鼠标的使用效率。

一、提高鼠标的智能程序

在Windows XP的使用过程中，用户经常需要打开各种不同的对话框，使用对话框中的相应项目，当鼠标指针放在离对话框按钮较远的位置时，用户就必须将鼠标移动一段较长的距离才能定位到对话框中的合适位置。

在Windows XP中，用户通过设置，可在打开对话框时让鼠标指针自动定位到对话框的默认按钮处。比如我们通过单击任务栏上的“QQ”快捷运行图标后，鼠标指针就会自动从任务栏快速定位到QQ登录窗口中的“登录”按钮上，非常方便。

要想实现这一功能，首先在Windows XP桌面上单击“开始”按钮，接着单击“控制面板”，在控制面板窗口中双击“鼠标”项，在弹出的“鼠标属性”对话框中单击“指针选项”标签，然后选中“自动将指针移动到对话框中

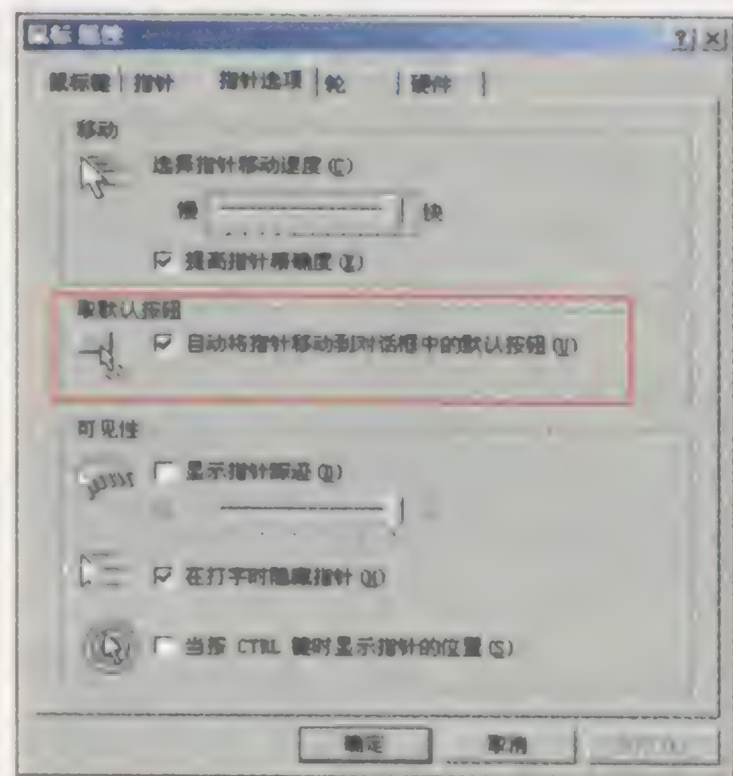


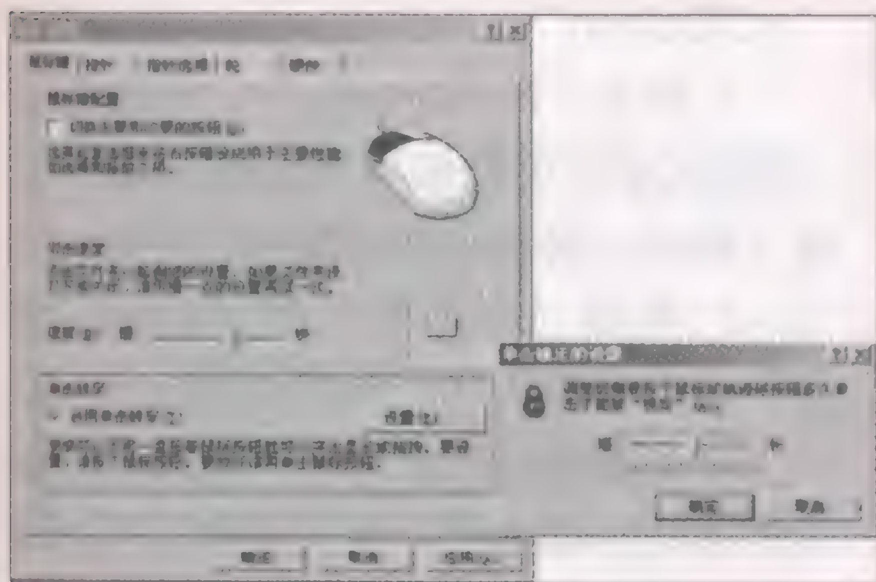
图1

的默认按钮”复选框（图1），单击“应用”按钮让此设置立即生效，最后单击“确定”按钮退出设置。

二、轻松使用拖拽

如果你需要在Windows中拖拽某个文件到一个较远的位置，或在文字处理软件中通过拖动鼠标选择一个较大的编辑区域，这时你必须牢牢地按住鼠标不放才能完成任务，有时稍不注意把手松开了，就会前功尽弃，将文件拖到一个错误的位置或选择了错误的区域，非常不便。

在Windows XP中通过使用鼠标单击锁定功能，可以非常方便地进行鼠标的拖拽操作。用户只需按一次鼠标左键，然后就可以将手松开，利用鼠标的移动实现拖拽操作。


图2

单击锁定功能的设置方法是：在“鼠标属性”对话框中单击“鼠标键”标签，选中“启用单击锁定”复选框，单击“设置”按钮，在弹出的对话框中，拖动滑块设置好按下鼠标启动“单击锁定”功能的具体时间（图2），单击“确定”按钮两次，退出即可生效。

单击锁定功能启动后，这时如果你要将D文件从A文件夹移动到B文件夹时，就可以采用下面的操作办法：单击D文件（单击时间不少于启动单击锁定功能所需的按键时间），然后松开按键，移动鼠标，此时D文件就随着鼠标指针开始移动，当移动到B文件夹时，单击鼠标，就可将D文件就从A文件夹移动到B文件夹中。

三、提高滚轮工作效率

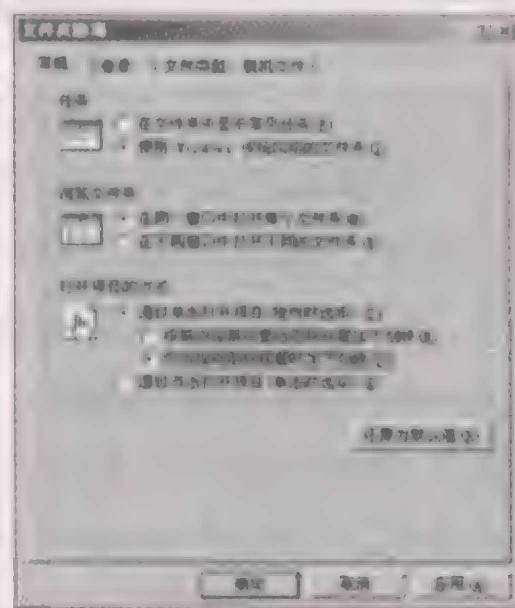
如果用户使用带滚轮的鼠标，你可以改变滚轮滚动时屏幕滚动的范围。在“鼠标属性”对话框中单击“轮”标签，选中“一次滚动下列行数”单选框，然后在微调框中设置好滚动滚轮一个齿格后屏幕滚动的行数，如果选中“一次滚动整个屏幕”选项，滚动滚轮一个齿格后则会实现翻屏效果（图3）。最后单击“确定”按钮让设置生效。

四、变双击为单击

在Windows系统中，当我们启动或打开文件时，一般情况下，都需要对文件名或程序名双击鼠标才能打开文件或运行程序。有没有想过使用单击的方式来打开文件或运行程序？要想实现这一功能，首先打开Windows XP的资源管理器，然后单击“工具”菜单下的“文件夹选项”命令，打开“文件夹选项”对话框，在“常规”标签下“打开项目的方式”选项区选中“通过单击打开项目（指向时选定）”复选框（图4），并选中“仅当指向图标标题时加下划线”复选框，最后单击“确定”按钮让设置生效。


图3

此时，当你用鼠标指向某个项目时，就如同双击方式下的单击选定功能，而在所指向的项目上单击鼠标则可打开文件或运行程序。


图4

编者注：我们不推荐使用“变双击为单击”功能，如今病毒猖獗，一不小心“点”上去可怎么办？还是“双击”保险些。

98升级到XP后五笔输入法的修复

■安徽　屠志成

同事新购一台清华同方机，操作系统是Windows 98，系统升级到Windows XP（不是安装双系统，而是对Windows 98进行升级）。他用的中文输入法是五笔型，原先机器里预装了王码五笔型86版（随MS Office套件安装的，非单独出售的那种），升级后，在输入法指示器中找不到，在该指示器上单击右键，点“设置”，打开“文字服务和输入语言”对话框，再点“添加”，发现“键盘布局/输入法”列表中有“王码五笔型86版”，选择并确定后，系统却提示加载错误，安装失败，这个问题要怎么解决呢？

一、分析原因

微软也够奇怪的，从当年的Windows 95到现在的XP，系统里都带了一大堆不常用的输入法，如双拼、郑码什么的，就是不带最流行最常用的五笔输入法，非要把它和Office套件绑在一块，看来是另有用心。Windows 98里有Windows XP里也有的输入法，系统升级后自然可以得到更新，这原本不是系统自带的输入法，就成了没有娘的孩子——少人关心少人问，系统升级时没有更新它在注册表中的信息，这就是它不能使用的原因。但是Windows XP并没把在旧系统里安装的东西全都删掉，这就给我们修复五笔输入法留了个机会。

二、对症下药

大家知道，要生成并安装像全拼、双拼、郑码、五笔这样的输入法，只要有2种东西就行了：一种是输入法生成器（Windows XP里也有，只不过多数人不知道），另一种是输入法的码表文件或码表原文件（前者的扩展名是.mb，后

者的扩展名是.txt，有一个就行）。先找输入法生成器。它在Windows XP里已默认安装，只是在附件中找不到，我们可以到系统所在分区的C：\Program Files\Windows NT\Accessories文件夹下找到Imegen.exe，双击，打开，怎么样，它就是输入法生成器。然后来找码表文件或码表原文件。打开C：\WINDOWS\system32，果然发现了码表文件winwb86.mb（输入法默认状态下没有码表原文件），在Windows 98里它在C:\WINDOWS\system文件夹下，系统升级后被搬到了这里。

三、成功安装

在输入法生成器里单击“逆转换”选项卡→“打开文件”，找到并打开winwb86.mb，再点“逆转换”按钮，把它转换成码表原文件winwb86.txt。单击“创建输入法”选项卡→“浏览”，找到并打开winwb86.txt，再点“创建”按钮，按提示即可完成王码五笔型86版的安装。赶快打开一个文本编辑软件试试，你猜怎么样？和在Windows 98里用起来一样顺手！

可能有些朋友选择了从Windows 98到Windows XP的升级安装，会遇到类似的问题，但愿本文能对各位起到抛砖引玉的作用。

告别“闪屏”三法

■山东 王霞

许多软件在启动时都首先会显示一个画面，该启动画面有一个很专业的名字，叫“闪屏”，英文名称是“Splash Screen”。它的作用有二：其一，由于程序启动时需要一定的加载时间，显示“闪屏”不至于让用户感觉程序响应太慢；其二，“闪屏”多是该产品的标志性画面，也是企业宣传的法宝。当然，和Windows的启动画面一样，如果你不太喜欢这些“闪屏”，可以让其不再显示。

一、启动参数法

启动参数是大家在DOS时代非常熟悉的，其实Windows也继承了启动参数这一优良传统，而且通过在启动程序时，加上一个参数可以取消启动画面。比如，Foxmail在启动时会显示一个有关Foxmail版本和主页信息的画面。如果你要FoxMail在启动时不显示该画面，方法如下：

1.在桌面上或“开始”菜单中，右键单击Foxmail快捷方式图标，然后单击快捷菜单中的“属性”命令，系统弹出“Foxmail属性”对话框。

2.单击“快捷方式”选项卡，在“目标”框中，显示了Foxmail主程序及其路径，在该框的最后键入“-nosplash”（如图1）。不过，有两点需要注意：一是键入的是半角字符，二是在“-nosplash”前要空一格。

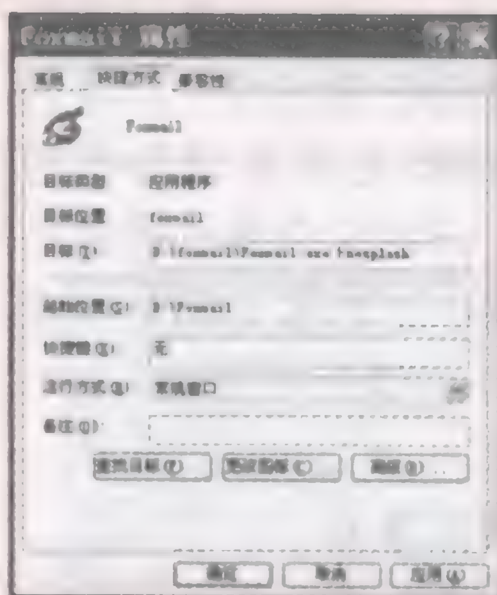


图1

二、注册表法

不少软件都会对注册表进行修改，其“闪屏”也可以由注册表来决定是否显示。比如，首开多线程下载之先河的NetAnts（网络蚂蚁）在启动时会显示一个5只蚂蚁团结协作并有软件主页信息的画面。要与该画面“拜拜”，方法如下：

1.单击“开始”菜单中的“运行”命令，然后在“打开”框中键入“regedit”，单击“确定”按钮，打开“注册表编辑器”窗口。

2.在“注册表编辑器”窗口的左窗格中，依次展开“HKEY-CURRENT-USER\Software\NetAnts”分支（所谓展开也就是单击各选项前的加号“+”或双击各选项），在“NetAnts”选项下，单击“Layout”选项。

3.在“注册表编辑器”窗口的右窗格中，于任意空白处单击右键，指向“新建”，单击“DWORD值”（如图2），然后将新键值命名为“NOSplash”。

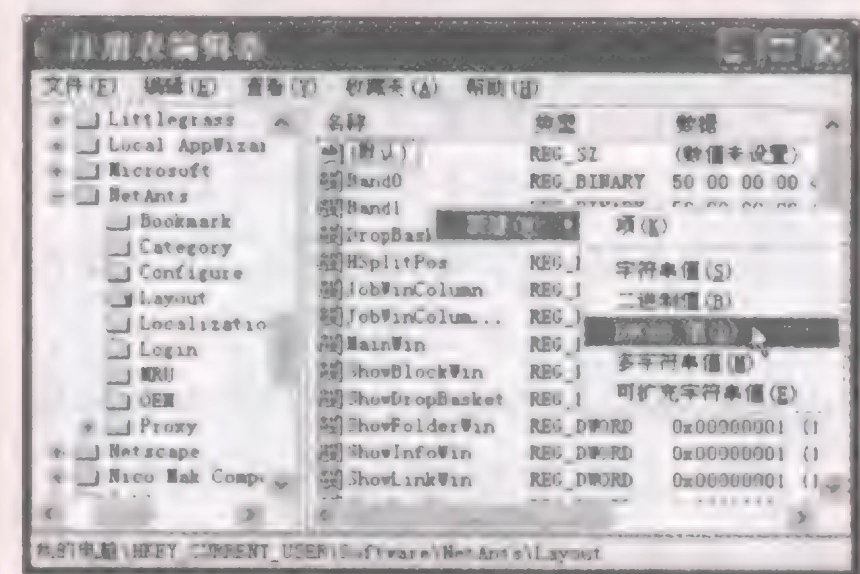


图2

4.双击“NOSplash”，系统弹出“编辑DWORD值”对话框，在“键值”框中，键入数值“1”。

5.单击“注册表”菜单中的“退出”命令，关闭注册表编辑器。

以上操作除可关闭“网络蚂蚁”启动画面外，同时可以解决启动“网络蚂蚁”时的屏幕闪烁现象，不妨一试。

三、选项设置法

对于有的软件而言，还有一个更为简单的取消“闪屏”的方法。比如，大名鼎鼎的图像浏览软件ACDSee 4.0，要取消其启动画面，方法如下：

1.启动ACDSee 4.0，单击“Tools”菜单中的“Options”命令，系统弹出“Options”对话框。

2.单击“Interface”选项卡，在“Splash Screen”标题下，清除“Show splash screen on startup”复选框（如图3）。

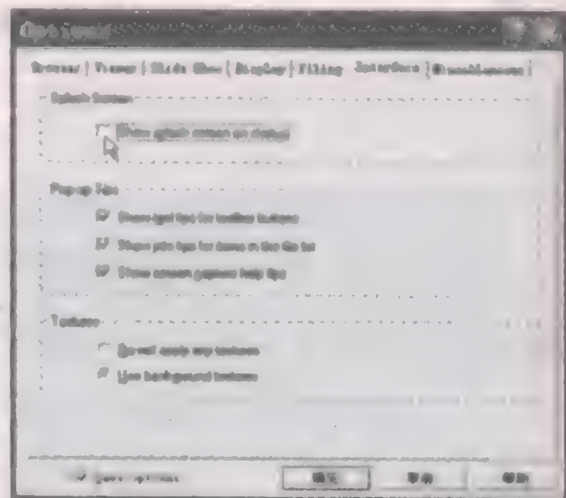


图3

3.单击“确定”按钮。

对于多数软件，要取消其“闪屏”，不外乎以上三种方法，如“金山词霸2002”可用“启动参数法”；Outlook Express可用“注册表法”等。

快速识别品牌机配置

■北京 电子土豆

XXX型家用电脑
Intel P4 1.6GHz
P4专用主板
256MB内存
60GB硬盘
AGP 32MB高速3D显卡
集成声卡
52×超强纠错光驱
17″纯平显示器
56k调制解调器
10/100M网卡
……

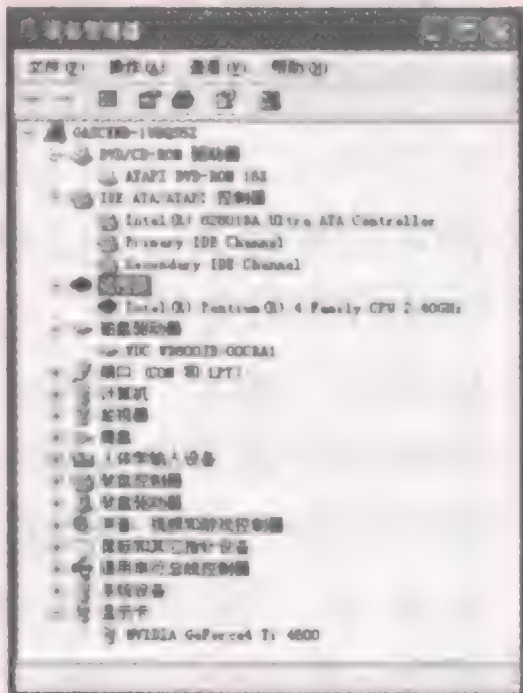
这是一份很常见的品牌电脑配置单，似乎列得很详细，该有的都有了，可是你知道CPU是什么核心的？“P4专用”主板是什么芯片组？内存是DDR、SDRAM还是RDRAM？硬盘是什么牌子的，转速是多少？所谓的AGP高速3D显卡究竟是什么型号，显存是独立的还是从内存中划拨的？56k调制解调器用的是什么控制芯片……这些东西都和整机的性能表现有很大关系，可你都不知道。品牌机是不能随便让你拆开看个究竟的，除非你已买下。一般来说，无论专卖店还是电子市场里的销售摊位，品牌机经销商们往往都不会或不愿告诉你电脑的详细配置，而在那种地方也很少有机会用专门的测试软件判断品牌机的配置情况。那么，如何在销售场所里，从琳琅满目的品牌机中识别出自己需要的、性价比较高的配置呢？没关系，用品牌机自带的一些工具，我们自己就能发现不少配置单后的东西。

一、系统属性

无论如何，用来展示的品牌机总会有操作系统，不管是Windows 98/Me还是Windows 2000/XP，在“控制面板”中都有“系统属性”这一选项（如图1）。我们也可通过在“我的电脑”图标上按右键，选择“属性”的方式调出它；更简单的办法便是按住键盘上带“飞行窗口”标志的键（在左Ctrl键的右边），然后按右上角的“Pause/Break”键。

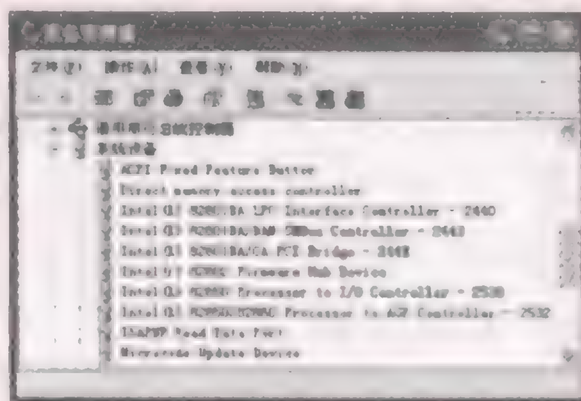

图1

从“系统属性”的“常规”选项卡中就能见到CPU的品牌/类型和内存大小，如果操作系统是Windows XP，还能直接看到CPU的运行频率。注意，这里显示的内存大小如果不是“64”的整数倍（现在一般是128或256MB），比如120、127或224、240MB，那么基本上就可以确定显卡集成在主板上，并且调用了部分内存作为显存，如240MB便是从256MB内存中划拨了16MB作为显存，127MB一般是被集成的i752/754显卡占用后的结果（它们是动态分配显存的，减少的1MB是基本占用值）等。


图2

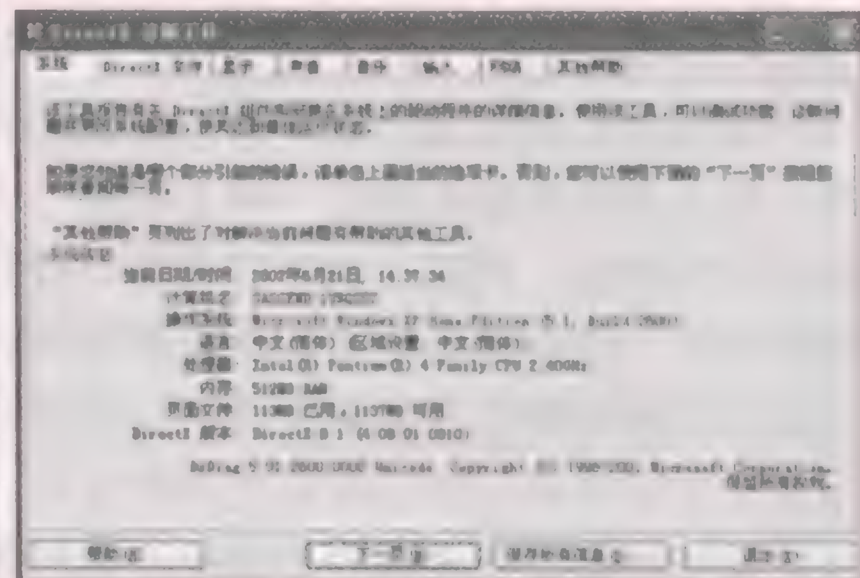
从“系统属性”的“设备管理器”中能看到其余大部分硬件配置的信息（如图2），比如“显示适配器”中是显卡的型号，“磁盘驱动器”中可看到硬盘型号（具体型号的含义和硬盘的技术参数请参考本刊2002年第9期的《硬盘编号一点通》一文），Modem芯片和声卡型号可分别在“调制解调器”和“声音、视频和游戏控制器”中找到。

值得一提的是，“系统设备”中可看到主板芯片组的品牌和型号（如图3），如果是Intel（英特尔）或SiS（矽统）芯片组并安装了主板驱动，一般会直接显示出“Intel 82810”、“Intel 82850”、“Intel 82845”、“Intel 82845G”、“SiS630”、“SiS645”、“SiS650”等具体芯片组型号；如果是VIA（威盛）芯片组，有时不会显示具体的芯片组代号，但可根据CPU和显卡型号来判断，比如配置P4 CPU且没有板载显卡，那么就是P4X266/P4X266A/P4X333这几种，若配P4 CPU并板载有“ProSavage8”显卡，那么就是P4M266芯片组。


图3

二、DirectX诊断工具

从Windows 98以后，操作系统都集成了DirectX，其中附带了一个“DirectX诊断工具”（如图4）。选择开始菜单中的“运行”，输入“dxdiag”并回车就能调出这个工具。


图4

在“系统”选项卡中我们可看到操作系统的版本、语言，处理器的品牌、型号、运行频率、支持的扩展指令集、内存容量等信息。“显示”选项卡中能看到显卡的名称、制造商、芯片类型、显存大小（有时会比实际容量少1MB）和当前显示模式等信息。

三、显示属性

在桌面上单击右键，选择“属性”就能调出“显示属性”（如图5、6）。在“设置”→“高级”→“适配器”中能看到显卡型号和显存大小，还能在这里发现显示器在当前分辨率下的最高刷新率（前提是安装了正确的显示器驱动）。


图5


图6

四、BIOS设置和开机诊断界面

品牌机的机箱不能当场拆开，但重启机器应该是可以的。现在很多主板的BIOS设置中有“CPU Speed Setup（CPU速度设置）”之类的选项，里面常会显示出CPU的类型和额定运行频率（一般为灰色，不可调）。

启动时主板会最先识别出CPU型号、频率和内存类型、容量，接着会检测IDE设备，待检测完毕后快速按下Pause键，就能看清检测出来的IDE（硬盘、光驱、刻录机等）设备的型号。记下这一长串编号，一般最前面的代表厂商名字，比如Maxtor（迈拓）、ST（希捷）、WD（西部数据）、IC（IBM）、SAMSUNG（三星）等；再查查我们前面提到的硬盘编号识别文章，就可知道硬盘的转速、缓存大小、单碟容量等具体指标了。

主板检测IDE设备后，屏幕会闪一下，显示出一个硬件列表框，这时同样要快速按下Pause键，让画面停下来。从这个硬件列表框中可看到CPU的L1（Internal）和L2（External）缓存大小，这里值得注意的是L2缓存的大小：对于P4核心的处理器，如果L2缓存为256kB则是老核心的P4，采用0.18微米工艺，发热量较大，超频能力也很有限；L2缓存为512kB则是新的“北木头（Northwod）”核心P4，采用0.13微米工艺，发热量小，性能有较大提升，超频能力较强；若L2缓存为128kB，就意味着CPU是P4核心的赛扬，而不是“正宗”P4。

有的品牌机开机时会显示出厂商的Logo，这时一般按一下“Tab”键就能看到Logo背后的东西了。

这次就先介绍到这儿。试想，如果你在品牌机前这么摆弄一会儿，然后如数家珍地一一报出机器各配件的具体型号，很可能一下就把JS们“镇住”了，取得心理优势后，就可以跟他们谈“正题”了。

局域网文件巧传递

■福建 王新禧

目前我们在局域网之间相互传送文件时，绝大多数都是先通过“网上邻居”访问对方的电脑，然后在对方的电脑中打开指定目录，接着用鼠标在本地电脑与对方电脑之间拖动需要传送的文件，这样才可以实现在局域网中相互传送文件的目的。但如果每次都按照这样的步骤进行操作就显得比较烦琐了，有没有更加快捷的方法实现局域网间文件的传递呢？有。现在笔者就向大家介绍一个用“发送到”来实现局域网文件快速传递的方法（以下A为己方电脑，B为对方电脑。）。

首先在B电脑上用鼠标右键单击“我的文档”文件夹，从弹出的右键菜单中选择“共享”命令，在打开的对话框中设置“我的文档”文件夹为共享方式，并选择访问类型为“完全”。为了安全起见，你还可以设置完全访问密码。

接着在A电脑上，用鼠标双击“网上邻居”图标，在“网上邻居”窗口中找到B电脑的名称，然后用鼠标双击B电脑图标，依次打开各级文件夹来找到“我的文档”文件夹。用鼠标左键双击该文件夹，系统会出现提示输入口令的界面，此时我们可以先输入口令，然后再选择“把此口令存入口令表中”选项，最后再用鼠标单击“确定”按钮，这样就可以在以后每次发送文件到该文件夹时不再提示输入口令了（如果B电脑中设置的是完全共享，就不会出现询问口令的过程）。

随后在A电脑中按C:\Windows\Sendto的步骤打开“Sendto”（发送到）子文件夹（图1），并将这个窗口和B电脑的“我的文档”文件夹图标都显示在桌面上，然后用鼠标右键单击B电脑的“我的文档”文件夹图标，再移动到“发送到”子文件夹中，松开鼠标右键，接着从弹出的菜单中选择“在当前位置创建快捷方式”选项，就可以为该目录创建一个快捷方式。

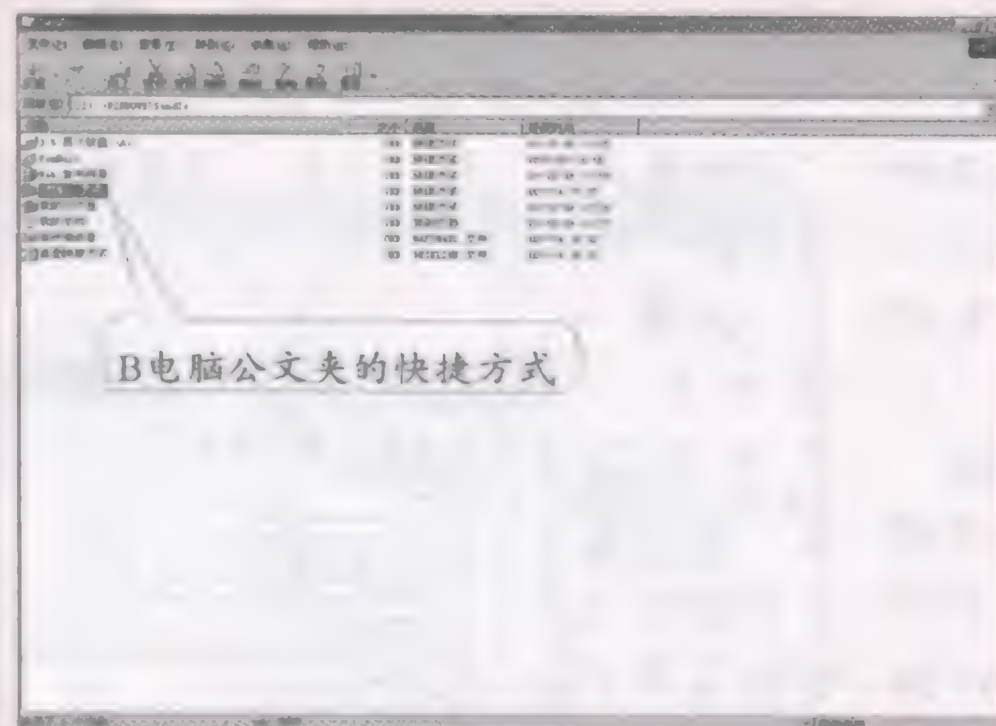
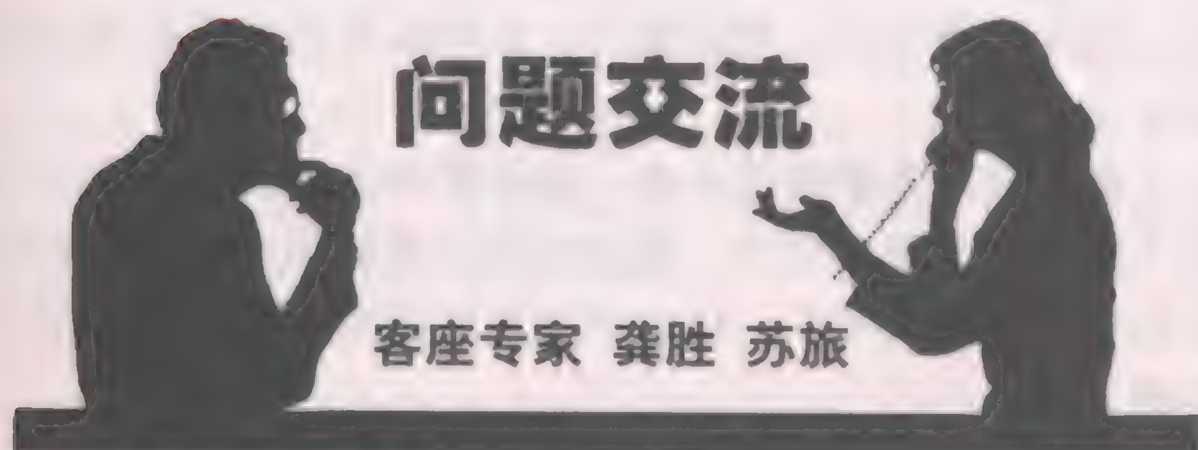


图1

现在你就可以实现从A电脑到B电脑的快速传递操作了。需要传送文件的时候，只要在A电脑上选择该文件并单击鼠标右键，就可以发现在“发送到”子菜单中多了一项刚才创建的快捷方式，单击该选项就可以将选中的文件复制到B电脑的“我的文档”文件夹中，这样就可以轻松实现在局域网中快速传递文件的目的了。同理，按照上面的操作步骤，你也能够将文件从B电脑快速传递到A电脑中。

事实上，这种方法的机理就是在本机C:\Windows\Sendto目录下建立目标文件夹的快捷方式，在一台电脑上进行文件拷贝时也可以使用这种方法，大家可以举一反三自行实验。

应用 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5



数码相机问题集

四川 龚胜

问：我最近想买台数码相机，发现很多数码相机镜头上标注的焦距值都比较小，比如7～21mm等，但说明书中有说此镜头“相当于135相机焦距35～115mm”之类的话，请问这是怎么回事呢？

答：先讲一下焦距的概念：简单说相机的镜头由一组透镜组成，当平行光线穿过透镜时，会会聚到一点上，这个点叫焦点，焦点到透镜中心的距离，就称为焦距，焦距的长短又对应视角的大小，焦距越长视角就越小。视角的大小才是我们摄影时实际关心的参数，由于数码相机的CCD一般比135胶片小得多，所以在相同视角下，其镜头焦距也短很多，再加上各数码相机生产厂商所采用的CCD规格型号不同，因此说到数码相机镜头焦距通常不说其实际的物理焦距，而说与其视角相当的135mm相机的镜头焦距。例如，使用1/1.8英寸大小CCD的数码相机，在镜头焦距为12mm左右时，其视角大概相当于135相机50mm的标准镜头。

在专业型可换镜头单反数码相机中，其CCD面积比普通数码相机要大很多，但仍小于35mm胶片的大小，因此镜头实际焦距也需要在原焦距的基础上乘以一个系数，一般是1.3～1.6，如200mm的镜头用在系数为1.5的单反数码相机上，焦距就变成了200×1.5=300mm。当然，随着CCD制造技术的发展，对角线长度与35mm胶片完全一致的专业数码相机现在也已经推出了。

问：我在一些数码相机的广告中，经常看到“该相机具备多少倍数码变焦”之类提法，请问数码相机的“数码变焦”是什么意思？

答：在摄影领域，“数码变焦”是数码相机（或数码摄像机）专有的新概念。所谓“数码变焦”，说穿了就是通过机内软件处理，将局部图像进行数码插值放大，类似扫描仪“插值分辨率”的概念。因为多出的像素并非由镜头实际摄入记录而来，而是软件插值计算而来，图像的实际细节一点也没有增加。熟悉数码影像处理的朋友肯定对此不屑一顾，因为用任何一种图像处理软件（如Photoshop）都可以更好地做出“数码变焦”的效果。现在玩数码相机的朋友又有谁不会将拍摄的影像用微机做进一步加工处理呢？所以在变焦方面，我们不用太关注这个指标。而应关心相机镜头的实际变焦范围。

当然要说“数码变焦”无任何使用价值似乎也有失偏颇，其对于没有计算机或不熟悉图像处理的用户还是有一定意义的。另外对于数码摄像机或数码相机附带的摄像功能而言，“数码变焦”比较有意义，一来因为视频资料用户大多直接使用，用计算机加工的难度也大一些；二则在电视上播放视频资料时，其精度远比在电脑上看静态图片要差得多，“数码变焦”导致品质下降也不太容易被察觉。

问：我在一些数码相机的广告中，经常看到“该相机实际能输出多少像素”之类提法，请问这是什么意思？

答：和“数码变焦”类似，有些数码相机采用了内

娱乐 问题求解信箱：question@popsoft.com.cn
问题求解论坛：http://club.popsoft.com.cn/forum/forum.aspx?id=5

《小李飞刀》问题集

《小李飞刀》是最近一段时间比较热门的游戏，本刊2002年第13期刊出了详细的攻略，对其中的难点作了强调，但有关这个游戏读者提出的问题还是特别多，现在就推出这个问题集，希望对大家有所帮助。

问：想问一下在《小李飞刀》战斗中怎样加血，希望高手告知。

答：按鼠标右键，屏幕左下角会出现一个小轮盘（类似）。在它上面，选择你需要的选项，如道具、点穴、空手入白刃等。

问：怎样与人家动武？我怎么不能攻击人呀？

答：首先必须是战斗画面出现，其次你得有飞刀。

战斗时：边跑动（不跑也行），边用屏幕中的“+”瞄准敌人的任何部位。按鼠标左键，在敌人身上会出现许多圆圈，随便点哪个圆圈，小李便把飞刀射向哪个圆圈。如果飞刀不够了请去购买。

问：游戏刚开始，李寻欢说把小木人给铁传甲看看，可我怎么拿不出行囊里的小木人呢？

答：先点物品栏的小木人！然后直接点“回到游戏”，再对着铁传甲点一下就可以了。

问：李寻欢和阿飞在车中对座喝酒，突然有一个雪人挡住去路，如何移开它呢？

答：小李飞刀的剧情：连续和铁传甲对话，随后选

应用

部直接通过一定方式提高输出像素的技术，最有名的就是富士的“SUPER CCD”技术，可将输出像素提高一倍，此外SANYO的Vpmix CCD技术也可让输出像素提高约1.5倍，还有奥林巴斯也在其C4040中使用了类似技术，将输出像素提高到700万。采用这类技术来“提高像素”也是很有争议的，我个人感觉尽管采用这类方法后效果不能与CCD实际增加像素相比，但对打印输出的效果提高还是有帮助的。

此外理光R700数码相机采用了一种特殊的方法提高像素，就是将一幅图片感光两次，分别生成奇数和偶数位的像素，然后合成为一幅图片，这时输出像素就增加了一倍，采用这种技术增加的像素是实实在在的。但这种技术只适合于拍摄完全静止的景物，且拍摄时相机需固定在三脚架上。

问：我最近买了台二手的柯达215数码相机，我发现这款相机无论在拍摄远近景物时似乎都没有对焦的动作，不过拍出来的照片大都还是清晰的，请问这是怎么回事？

答：要谈这个问题，首先讲一下“景深”的概念：因为“清晰”并不是一种绝对的概念，所以，对焦点前（靠近相机）、后一定距离内的景物成像都可以是清晰的，这个前后范围的总和，就叫做“景深”。懂得摄影的朋友都知道，景深大小与镜头焦距长短和光圈大小有关，焦距越长景深越小，而光圈越小，景深就越大。

对于短焦距、小光圈的镜头景深比较大，人们就称对焦点前后能清晰成像的距离为超焦距。普通傻瓜相机和一些低档数码相机就利用了超焦距，利用短焦镜头在一定距离之后的景物都能比较清晰成像的特点，省去了对焦功能，降低了产品成本。数码相机由于CCD面积小，其景深比同规格的普通相机更大。像价格便宜的柯达215就利用了超焦距，而不需自动对焦。这款相机镜头的焦点大约固定在1.5米左右。但采用这种方法局限性比较大，在光线不好时，由于光圈较大，景深变小，拍稍远距离的景物焦点就不实。

此外这里还要指出一点，由于普通民用数码相机CCD面积大大小于35毫米胶片，因此在同样焦距和光圈下，数码相机的景深也要大不少。这也使得用数码相机拍出浅景深作品很难。

问：我最近花费一年来的积蓄，买了一台数码相机。我知道数码相机是比较娇气的电子产品，请问应该如何进行维护？

答：数码相机的使用寿命除本身的制造因素外，关键还在于保养。为保持相机良好的工作状态，延长使用寿命，必须精心地加以维护。保养好取景装置、LCD、镜头等关键部件，注意电源的使用，做到防震、防冻、防热、防潮、防尘等。

对数码相机来说，镜头就是其眼睛，特别要保持镜头的清洁和保养。和传统相机的镜头类似，清洁镜头的第一准则是千万不要频繁清洗，只在非常需要时才清洗，一点点灰尘不会影响图像质量。需清洁时，应当用软刷，如貂毛制的画笔或吹风机来清除灰尘。指纹印对镜头损害很大，所以应尽可能快地将其清除，在不使用镜头时一定记住将镜头盖盖上以减少清洁的次数。

问：请问如何正确使用、保养数码相机的电源系统？

答：数码相机主要靠电池提供电源，但如果你使用的是不匹配的电池或不注意节省，电池会在你没拍摄几张照片后就耗尽了。当你发现它们快耗尽时，就得更换（若使用镍镉或镍氢电池还要注意其存储记忆问题）。电池是数码相机的动力之源，因此电源问题的确非常重要。

当电池耗尽后，数码相机就什么也干不成了。所以，我

娱乐

择要求他帮忙移开雪人，发现雪人里是个死人，接着会出现剧情。

阿飞的剧情：用把小木人给铁传甲的方法，选好剑再点雪人，阿飞会拿剑刺雪人，然后雪人里会出现一个人。

问：请问在哪儿找千手罗刹要解药？

答：不用找她（因为已经死了）。仔细调查花蜂的尸体，每个伤口都要调查到。注意到旁边的地上有一摊血，调查血上面的小树叶，就可以在周围的树下看到千手罗刹的尸体。然后剧情就能继续进行了。

问：我玩《小李飞刀》时，玩到花蜂、千手罗刹、潘小安等人都死了，往周围走，但都触发不了剧情！怎么办？

答：在马车附近调查所有尸体，然后再调查前方不远墓碑处的尸体，仔细观察他的伤口，发现是阿飞杀死了他。然后李寻欢表示要去喝酒，剧情就可以继续了。

问：我现在要去龙啸云处，但外面有个林麻子要酒！我给了他，他说我“拍马屁”，又说身子暖了很多。我想进去，但他又要酒，我给他女儿红，他就“全收”，给多少要多少，我不知道怎样进去啊！

答：先给烧刀子（无名小镇可买到），后给白干（此地可买到），再给女儿红（此地可买到），顺序不能错，就可以“摆平”他了。

问：我玩到要和林仙儿见面，来到叫什么小筑附近的桥时，出来一个画面，是一个人（应该是梅花盗）掠过。

们不仅应带上备用电池或AC适配器。还应按下列注意事项，延长电池使用时间：尽量少用LCD取景或回放，LCD是数码相机耗电的第一大户，关闭LCD可让你延长一倍以上的使用时间。尽量少用闪光灯。合理确定开关机的次数，既不要频繁开关机，也不要长时间不用而不关机。

问：请问数码相机在恶劣环境下使用应注意哪些问题？

答：首先是使用环境的温度。天气炎热的季节，千万不要让你的相机直接暴露在高温下、一定要避免阳光直接照射。更不可将数码相机长时间放在太阳暴晒下的汽车中。

天气特别冷的时候，应当将相机放在大衣里保持它的温度。把相机从冷的地方带到温暖的地方时，千万要防止冷凝液（结霜或结露）在机体里产生，应把相机放在塑料包或用报纸裹住，直到相机温度回升。

如果你去海滩或瀑布区拍照，那防水机壳是必备的，只要将数码相机安放于防水机壳中，把机壳好好合上、锁好，便可一心一意在水中或沙上放心拍摄了！防水机壳不怕水也不怕沙，大部分甚至更可承受最多30米的水压。如果去沙漠等地，防尘也不可掉以轻心，一粒沙子甚至就可能导致整台相机失灵。当然现在也有专门的“三防”数码相机如KD DC 5000等可供选择。

问：请问如何清除数码LCD显示屏上的污渍和划痕？

答：绝大多数数码相机带有与取景器配套使用的液晶显示监控器，它可能会粘上一些不易擦去的指纹或其它污渍，这时只需用一块镜头布轻轻地擦拭就行了（必要时可哈上一点水汽）。

如果LCD显示屏出现了这样或那样的划痕或条纹，我们应该怎么做呢？在手机或摩托车配件商店我们都可以买到一管小的屏幕磨光剂，它同样可用来消除掉数码相机LCD显示屏上讨厌的划痕以及用旧后出现的污点。使用方法很简单：先挤出一点在显示屏上，然后用一块棉布摩擦有划痕的地方2～3分钟，最后将多余的磨光剂抹除掉。根据需要还可重复几遍，直到磨去划痕。

这种方法只能在具有光泽的LCD显示屏保护罩的相机上使用，像那些没有光泽的相机显示屏，如佳能的PowerShot系列或是索尼不少型号的相机，都不能使用这种清除方法。如果可能的话，为更好保护数码相机的LCD显示屏，大家可购买并使用掌上电脑用的LCD保护贴。

读者 亮马问：最近拿到一块华硕V3400TNT显示卡，发现上面的显存和我以前看到的SDRAM不同，请问这是一种什么显存？

答：你的华硕V3400TNT显示卡一般只采用两种显存：SDRAM和SGRAM，相信你看到的就是SGRAM的产品。SDRAM和SGRAM是前两年显示卡市场上常用的显存类型，目前仍有部分显示卡采用。

SDRAM是Synchronous DRAM的缩写，意思是同步内存，其价格相对低廉，性能也还不错。SGRAM是Synchronous Graphics RAM的缩写，意思是同步图形内存。使用SGRAM的显示卡产品并不多，Matrox的G400系列，华硕、ELSA的部分显示卡曾使用过。在性能方面SGRAM相对SDRAM来说优势并不明显，其规格大多是4MB单片的封装设计。

而目前流行的DDRRAM则是SDRAM/SGRAM的扩展，它能提供双倍数据传输速率，加上制造成本的不断降低，因此已成为显示卡市场的主流发展趋势。

湖南 苏旅

读者 j009问：我买了一台扫描仪，指标为600×1200dpi。但我发现扫描的效果并不怎么好，怀疑标识数据有问题，请问如何检测它的分辨率？

答：首先你应该注意扫描仪本身的质量问题，如扫描玻璃板面是否光洁平整而没有任何划痕，照射灯管是否发

后来到小筑前，李寻欢就看地下，说什么脚印好轻盈……我玩到这不知怎样继续下去，到处走也不行！

答：走进林仙儿的屋子，调查桌上的杯子（被摆成梅花状），剧情将继续。

问：我玩到要去少林寺的情节，半途车坏了，心眉大师叫我自己走，这里地图好大，任务是叫找五毒童子，又要我去少林，在这里我徘徊了很久，但都没有发现什么。怎么回事？

答：其实不用远走，走到马车的扶手边，五毒童子就会出现，打败他后再上少林。

问：李寻欢看见上官飞神走出那座楼，然后上楼探查，但就是进不去，如何继续？

答：要按照开始时那名少女的方法敲门，箭头指在门上按3下鼠标左键，1慢2快，把握好节奏，多多尝试，进去后就可以继续剧情了。

问：李寻欢请郭嵩阳喝酒并请他帮忙告诉阿飞林仙儿的真面目，后来两人回到阿飞住处发现阿飞和林仙儿都不见了，然后怎么办？

答：先到林仙儿房间内，调查床，发现有蹊跷。再调查梳妆台可找到1根绣花针。将绣花针在床上使用，一条密道露出来，通过这个密道可以回到小阁楼里，出去会有剧情发展。

问：游戏中有一处的情节是郭嵩阳被杀，请问在哪里可以找到他的尸体？

应用

光均匀正常，如果在硬件质量上不能保证，则扫描效果肯定要大打折扣。其次是要注意扫描的软件设置问题。扫描时可先按标识的最高光学分辨率（如你的机器为600×1200dpi）扫描一张图片（要保证原图清晰，可采用高对比度的风景、人物照片或纯色图片），扫描完毕后将所扫描图片文件放大至100%再仔细观察其扫描效果，如画面是否清晰，边缘是否平滑自然，整体无明显异样色斑，否则可怀疑产品的光学分辨率参数有缩水的嫌疑。就本人使用的经验，为了提高扫描清晰度，一般可增加扫描分辨率的数值（如将300dpi提高到1200dpi），待扫描完毕后，再修改（Resize）扫描尺寸直到合适为止，不过这种方法在扫描时所耗费的时间较多。

湖南 苏旅

读者 Teren问：我的硬盘是IBM 60G的，不过用测试软件显示出来的容量似乎不够，这是怎么回事？此外，我的这个IBM 60GXP是什么型号的？

答：这个问题以前多次解答过的，估计是由于硬盘的容量单位换算误差造成的。和常见的1MB=1024kB单位换算不同的是，硬盘生产厂商对硬盘容量的换算是按1MB=1000kB计算的，而目前主板产品和许多测试软件在计算容量时又是按照常见单位换算的，因此就出现了一些误差，这不必担心太多。一般来说只要误差不是很大就没问题。当然，就目前主流40～60GB硬盘来说，如果误差太多（达好几个G），则注意看看是不是买错了硬盘。60GXP是2001年底非常流行的腾龙3代硬盘，它采用玻璃盘片设计，7200r/m且带有2MB Cache。但目前随着第4代的上市，3代产品已不多见。

湖南 苏旅

读者 李小光问：我新买了一台扫描仪，但在Windows Me下根本就找不到它，总是说我的扫描仪没有打开，请问该如何解决？

答：这是安装扫描仪时最常见的故障。其实很多电脑外部设备不能被正确识别都有共性问题，大致可按以下几个思路解决。

首先要保证你的扫描仪电源和线路接口都已顺利连接好，如果机器电源指示灯不亮或者不停地闪烁，则可怀疑是连线的问题或者是扫描仪本身的质量故障。

然后要注意的是扫描仪的开机顺序，如果你的扫描仪是老式的并口连接，则需先开启扫描仪的电源再启动电脑，这样扫描仪才能被系统识别出来，而USB接口扫描仪一般能直接识别。

此外也可以刷新Windows的“设备管理器”，看看是否能查找出扫描仪设备，否则也可怀疑是硬件故障问题。同时，你还应注意一下扫描仪是否与其他设备有冲突（IRQ或I/O地址），如果有，可进行手动修改设置。

最后，安装最新的扫描仪驱动程序也是很有必要的，可以到www.mydrivers.com上去看看。

湖南 苏旅

读者 晨曦问：P4 1.6A是什么核心的CPU？为什么价格要比我所见到的P4 1.6G贵？

答：它是Intel采用Northwood核心新系列的CPU产品，拥有更为先进的0.13微米制造工艺，能有效降低处理器的发热量和在CPU核心内部集成容量更大的2级缓存，使性能更为强悍。Northwood核心的奔腾4除了集成512kB全速2级缓存，还引入了全新的铜互连技术，从而使集成电路的整体工作电压降低。因为在技术设计上新核心的P4要比老P4好一些，所以自然成为市场上的抢手货，因此在购买时可以优先考虑哦。

湖南 苏旅

娱乐

答：郭嵩阳是在替李寻欢赴决斗之约后被杀的，按照游戏的任务提示，决斗的地点是在枫林外的山泉处，玩家进入此场景后，走到最后一处悬崖边（旁边是瀑布），向前方走一步可触发剧情，在调查尸体时，需要小心注意调查尸体上的多处伤口，才会得出是荆无命所杀的结论。

问：在恩平镇，李寻欢跟踪一个很像铁传甲的乞丐，但他跑了之后却怎么也找不到？

答：到“交错的巷弄”，在地图中央一个有缺口的围墙处，进去找到那个乞丐，他还会跑。继续跟踪，在地图左上角从上往下走，又看到乞丐的踪影，与之对话剧情就会继续发展。

问：在坟场阿飞说他的家在“山村上面的枯林”可我把山村都逛遍了还是找不到枯林？

答：去枯林必须要在坟场荆无命杀死上官飞的剧情之后，从大地图上就可以直接前往枯林了，而不是在山村里。

问：在游戏的最后一部分中，李寻欢与上官金虹的决战之前，李寻欢去长亭勘察地形，攻略提示有4个地点需要勘察，为什么不能触发第4个地点？

答：在调查时，其他3个点都在长亭的主路上，玩家依次调查即可。最后一个点在长亭上，李寻欢会跳到亭子上，也就是第4个触发点，特别需要注意的是，在亭顶有一个小的铁匣子，要求玩家得到后即可发生之后的情节，估计是你没有注意此处的细节。

阴影下的顽强成长

——与方兴东先生对话录



■本刊记者 冰雪之狐

7月8日，著名IT评论人、互联网实验室董事长、《中关村启示录》（见本刊第11期“专栏评述”栏目）的作者之一方兴东先生来到了《大众软件》编辑部。与编辑部就读者对《中关村启示录》一文的意见进行了探讨式的对话，本刊记者生铁、辰烽、冰雪之狐等人代表读者发表了观点和看法，以下是这次对话的部分内容。

冰雪之狐：方兴东先生您好，《中关村启示录》在读者中引起强烈的反响，编辑部收到了不少读者来信，对文章提出了各种各样的意见。因此特邀请您来就这些问题作进一步的探讨。

方兴东：《大众软件》是一本针对年轻人的IT媒体，我决定将《中关村启示录》刊发时还有些担心，因为有一定专业性，恐怕不会在年轻读者中引起太大反响，现在看来我的担心是多余的。就如同我文章里的观点，年轻的有生命力的事物是推动历史和科技前进的根本动力。

冰雪之狐：首先需要界定的是“中关村”这个概念，否则讨论没有意义。

方兴东：“中关村”这个名词在我的文章里不仅指的是位于北大一带的电脑配件市场，而是以那里为标志的中国信息产业核心地区。我说“别了，中关村”并不意味着对中关村失去信心，而是对中关村走到现在的发展思路提出质疑。我们讨论的，是中国IT产业发展的未来。

司马平安：读者杨明来信对文章表示赞同，他觉得中关村的确在发生变化。但他作为一名中学生，并不明白渐渐增多的高楼大厦背后，为什么渐渐消失了亲近感，造成中关村现阶段现象最根本的问题是什么？

方兴东：对于这种现象文章里有足够的描述和分析，这里再简单说明一下我的观点。中关村目前的问题表现为硬件环境得到增强和迅速提高，繁华程度提高，大企业增多。同时，贸易的对象由商家对用户变成了大企业对中企业，中企业对小企业，产业从业者成倍增加，个人用户的参与程度却在逐渐降低。这是中关村失去了“亲近感”的重要原因。在这些现象背后隐藏着一个问题，就是中关村创新力和增长活力的逐渐消失，大企业与扶持大企业逐渐成为中关村经济发展事实上的主要内容，这造成产业发展环境恶化，众多小企业的发展难以维继。中小企业是科技创新的主要来源之一，它们的不景气，是问题的核心。

生铁：能否为读者进一步解说一下？这里面专业的概念比较多。

方兴东：这样说吧，中关村在刚开始发展时，还是比较纯净的IT业，主要竞争内容以电子产品为主。后来随着IT业发展，中关村开始被大家注意时，许多传统产业的因素就逐渐渗入其中，经营的也不仅仅是电子技术和产品了，比如现在最热的是房地产业。传统行业的弊端使资源配置高度集中，少数人可以控制决定多数人生活的资源，比如电信、铁路、航运等。目前中关村IT业有向此发展的迹象，因此遏制了IT业原有的活力。举个很明显的例子，从前的中关村，如果有个年轻人发明了一项比较先进的技术，他可以找几个志同道合的人，借上一两万或仅几千元钱，开始创业，并且获得成功。这样的例子在第一代创业者中不是少数。他们是中关村第一次繁荣时的主角。但现在，如果是同样的年轻人，同样的条件，只能碰个头破血流，仅仅是中关村高昂的地皮价格就可让他放弃梦想，更不用说什么创业了。众多很有希望的小企业就这样胎死腹中了，所以中关村会失去亲近感，因为那些有着天赋、梦想和热情的年轻创业者看到了太多的障碍。我想，《大众软件》的读者中，肯定有很多这样的人，希望他们在失望之前，能够好好思考一下这个问题。


方兴东

辰烽：中关村的变化可以说是产业内容由技术向贸易转化过渡的过程。但是这个变化的原因的确有创新不力的影响。从前的中关村曾经有国内领先甚至世界领先的技术，那是中国改革开放以前多年积累的成果没有商业化开发出来，因此才有后来的产业大发展。联想、紫光、同方等都是那个时期的佼佼者。但是可以看到后来并没有更多的新技术和创新者出现，王选、倪光南、王江民在很长时间内都是行业

技术的领跑者，这是不正常的现象。中关村没有像硅谷那样以持续的技术创新推动行业的发展，别的因素就会逐渐体现更多的作用。

方兴东：说到硅谷我需要说明一下，文中对于硅谷的推崇，是建立在它鼓励创新、支持科学的发展而不仅是商业发展的精神上的，这是它的核心，不是说它的商业运行模式放之四海皆准。大家看到，它关注的知名企业名单上，微软、Intel这样的大企业并不多，更多的是那些小企业。大，不一定代表有希望，他们看重的是企业的未来。同样，中关村也应该更加注重小企业的价值，并把它落实下来，为小企业创造更多的便利条件，不仅仅停留在纸上。

辰烽：读者小刀马也来信表达了类似的观点，真正能对大企业造成威胁的，都是来自草根阶层的小企业，无论是当年的网景还是现在的Linux、Napster，都是令行业大亨从心底里感到恐惧的对手，因为他们的崛起往往动摇大企业原有的根基。



方兴东：我一直这样认为。大树也是由幼苗长成，他们代表着将来的希望。但现在的大树不能夺走大部分的阳光雨露，让更多的幼苗夭折。实际上现在的这个局面和国家的发展思路有关，如何处理好政府在产业中的角色，制定合适的产业政策，是个很关键也很复杂的问题，也许我可以再写本书……

冰雪之狐：那么能不能对我们的读者简要介绍一下IT行业未来发展的热点内容。

方兴东：我认为未来的热点方向，一是软件业，与PC业不同，这个行业的硬件内容更少，对头脑的要求更高，对企业的组织管理是个考验。现在欧美、日、韩、印度都在此方面不遗余力地发展，中国自然也不能落后。另一个就是电子政务的发展，如何将IT引入政府机构的运作管理中，是个崭新的问题，这也包括在刚才说的政府角色的问题中。

由于时间有限，这次对话就在意犹未尽中匆匆结束了。送走了方兴东先生，大家的讨论并没有结束。看着屏幕上中关村高楼大厦的写真，我们不禁思考，这种繁华，对于年轻热情的读者们，有什么意义呢？

期待读者们新的回音。

小编ONLINE

“新品初评”、“硬件评析”栏目编辑 Darwin



姓名：答笛，绝对真名，假一赔十（10个泡泡？）。

绰号：责编杀手（绝对不告诉你为什么）。

曾用名：达尔文——Darwin——土豆——电子土豆。

大软工龄：11个月零28天，约合52周（到本期发稿日为止）。

现在的工作：没事到处找新东西来玩的主儿、拆机专业户。

曾经干过的活：系英语杂志的编辑、电脑城的JS（打杂装机而已）、大鼻子老外的助教、大软的评测工程师（整天拆机器、跑测试软件的那种）。

心中偶像：IBM原装键盘（它每周末都能不知疲倦地陪我到凌晨4点，最后还能当枕头）。

经历过的最幸运的事：英语六级单词表都没背完，却考过了专业八级（看来老天也有打盹的时候）。

口头禅：什么时候见我让过页码的？

现在最常干的事：向各位老编中编小编讨页码。

最常去的地方：恩济大厦五层、“老家肉饼”、晶合后院、“家”、白云黄鹤BBS。

远大理想之一：把《大众软件》变成《大众硬件》（就当我没说过……）。

座右铭：每一件产品都要反复欣赏，每一张图片都去认真拍摄，每一条资料都需仔细核对，每一个数据都得反复验证，每一个好作者都将努力争取——踏踏实实做人，老老实实做事，这就是“土豆”的总结（所谓总结，就是把自己没做到的事用书面方式再重复一遍啦）。

联络信箱：Darwin@popsoft.com.cn

下期出场：蓝星　　插图：YOSHIKI

TOPTEN幸运读者

2002年7月幸运读者

山东省枣庄市	吕　勇
福建省福州市	陈琳瑛
河南省许昌市	张　田
江苏省南京市	谢　申
河北省保定市	林　播
四川省成都市	王大鹏
山东省烟台市	尚　迪
浙江省杭州市	徐鹰杰
新疆乌鲁木齐	李　戈
江苏省徐州市	徐瑞渝

本期奖品由先开信息技术有限公司提供，奖品为：



“秦文化知识有奖问答”答案与获奖名单



林晓：“秦文化知识有奖问答”活动（见本刊2002年第11期“读编往来”栏目）圆满结束了，我们一共收到了4600余张答卷，这是《大众软件》响应最热烈的活动之一。这次活动不仅仅是为了宣传国产游戏《秦殇》，更是为了通过问答的方式，让玩家们熟悉秦文化和历史。游戏中也可以贯穿书本上面的知识，寓教于乐更有助于学习，谁说不是这样呢。参加活动的读者来自全国22个省市，年龄最小的只有11岁，年龄最大的有71岁。有的地方更是全家、全班都寄来了答卷。这些天南地北的答卷里不仅寄托着玩家对国产优秀游戏的支持，更深藏着玩家对祖国历史的深厚感情。

答案

●1.秦始皇统一六国后，建都在何处？B.咸阳

●2.在“图穷匕现”的典故中，刺杀秦始皇的刺客是谁？C.荆轲

●3.秦始皇的长子是谁？A.扶苏

●4.被秦始皇尊为“仲父”的人是：C.吕不韦

●5.“破釜沉舟”这一典故说的是谁？D.项羽

●6.“指鹿为马”这一典故说的是谁？D.赵高

●7.享誉海外的“世界第八奇迹”说的是什么？B.秦始皇兵马俑

●8.大秦帝国自秦始皇创建到灭亡，一共存在了多少年？B.15年

●9.项羽在巨鹿大败秦军后，坑杀了30万秦军降卒，当时率秦军投降的主将是：C.章邯

●10.秦二世胡亥死的时候只有24岁，他在位的时间仅有：B.3年

●11.被赵高诬陷害死的秦丞相是：D.李斯

●12.带领3000童男童女东渡求仙的是何人？B.徐福

●13.铸剑大师欧冶子铸造的宝剑中唯一一把短剑是什么？C.鱼肠剑

●14.“大风起兮云飞扬，威加海内兮归故乡，安得猛士兮守四方”的作者是秦末义军领袖：C.刘邦

●15.少年时受过屠夫的胯下之辱，后来帮助刘邦夺取天下的著名将领是：C.韩信

●16.在博浪沙刺杀秦始皇的主使人是：C.张良

●17.胡亥死后，赵高立谁为帝？D.子婴

●18.为了巩固中央集权，秦始皇统一天下后推行郡县制，这是采纳了谁的建议？B.李斯

●19.秦朝戍守边疆，督建长城的是著名将领：A.蒙恬

●20.“一字千金”典故是由谁而来？B.吕不韦

●21.秦国成为战国七雄中最强大的国家是因为谁的变法？B.商鞅

●22.为显示皇帝的威尊和与众不同，从秦代开始规定了一套制度，如皇帝的命为“制”等，皇帝的印信称作什么？C.玺

●23.秦始皇的封禅大礼是在哪座山举行的？C.泰山

●24.秦始皇前后共几次巡游全国？C.5次

●25.据史料记载，秦长城的起点和终点分别是：B.临洮和辽东

●26.秦始皇陵建造在何处？B.骊山

●27.韩国为了使秦国损耗国力，无力侵略其他国家，派人到秦国游说兴修水利，后来修成的工程反倒使秦国更加富强，这个水利工程是？D.郑国渠

获奖名单

杨青 赵欣 夏阳 冯浩 杨明 徐永强 葛茂军 张勇健 樊海燕 肖建峰
刘晓 唐岩 双帅 周梁 马越 王曾勇 孙育宁 罗丹阳 张小菊 芦文艳
高鹏 姜龙 陈峰 陈振 周锋 陶英权 刘宇峰 魏文青 杨溯冰 陈茂金
陈杨 唐蓉 王平 王旭 马斐 卢俊义 魏正伦 王威元 王子威 陈历峰
张莫 李鹏 龙洋 武胜 冯浩 吴挺业 秦立行 席梦怡 张大文 刘池春
李明 李达 高杰 韩林 顾力 冯侠侠 蒋峰巍 田忠厚 陈振林 黎燕萍
翟鹏 薛然 肖峰 徐丹 张静 林瑞旭 郑元寅 吴立夫 孟博韬 王志宇
高笑 胡鹏 盖括 刘崇 侯杰 李曙天 唐明君 陈健峰 魏文青 范振兴
蔡江 李宁 王艾 袁涛 沈铂 邵颖琦 史慧峰 王天一 吴大胜 张钧昱
张欣 朱祺 单悦 魏纲 柳健 余贺 袁超 张峰 张杰 曾攀

★★获奖者是从答案全部正确的260名读者中抽取的，他们将获得《秦殇》特别纪念版产品一套。

除了答卷，我们还收到许多读者来信，这些来信中有热情的支持、殷切的鼓励，也有反映为求标准答案而“不耻下问”的，更有对问题中一些说法存疑的……读者的热切反应大大出乎我们的预计，在此选登几封来信，让读者和我们一起分享《秦殇》还有秦历史带来的脑力激荡。

支持

云南 无名氏

我对历史有非常深刻的感情，好题材的游戏实在太少了。有些游戏成天除了杀就是杀，充满了暴力，一点意思都没有，我希望你们能通过《秦殇》给我们一点国产游戏的曙光。

读者 雪狼9415

我此时就想用自己的话来表达我对这个国产Game的渴望：我为《秦殇》骄傲，因为它是我们自己国人的Game！我连做梦都梦见它模糊的影子，因为我是一个玩家，更是一个中国玩家！我不为自己的Game加油，那我还算是一个玩家吗？我还算是个爱国的中国人吗？

河北 刘思奇

秦文化的有奖阅读使我付出了不少：首先为了答题，不得不打电话给历史最好的同学询问，还要在电话里等他去查阅资料，我那月底的电话帐单啊！其次，为了答对所有问题，不得不去找老师，查找压箱底的历史书和《百科全书》，腰酸悲痛若干天！最后，还看了若干介绍秦朝历史的电视节目。谁说游戏中学不到知识啊，你现在拿秦朝的事情来考我试试看……



争议

对有争议的问题，我们特地咨询了目标公司《秦殇》的策划人员。

甘肃 张旭东

选票上有一点不妥之处，秦的正史记载是由庄襄王（嬴异人）于公元前250年继位开始的，所以大秦帝国并非由秦始皇（嬴政）建立，而是由他于221年统一的，这一点说法上的误区一定要认清。还有“大秦帝国”的名称也不是规范的说法，真正秦的建立是在西周孝王（姬辟方）时，秦的始祖非子被天子封于秦地（今甘肃省天水市），于是有了秦国。

《秦殇》策划人员：在秦始皇统一六国前的秦，实际上是周王分封的诸侯国，各国均奉周王为共同的君主，各诸侯国的君主实际上只是周王分封的诸侯王，土地也是周王赐予的封地。至少在秦始皇废黜周王前，名义上真正的国家是周王朝而不是各个诸侯国。在各种史料中，也都只有齐、楚等封地的名称。秦始皇废黜了周王，并逐一消灭了其它六国（诸侯）后，真正建立了一个统一的封建君主制国家——秦，史称秦朝。直到此时，秦才是一个完整意义上的独立的君主制封建帝国，因而“大秦帝国”是秦始皇所建。



上海 任捷

关于秦文化知识有奖问答第13题的答案，经过查阅相关资料，有两个选项是对的：B巨阙剑和C鱼肠剑。

参考资料原文如下：“三长两短”这个词，现在常用做“发生意外，遭横死”的代名词，这是为什么呢？一种……沧浪生倾向于另一种解释，就是这“三长两短”来源于春秋时吴国铸剑大师欧冶子所铸的“三长两短”五柄神剑。欧冶子是吴国的铸剑大师，一生之中所铸名剑甚多，他曾与师弟风胡子合铸了龙渊、太阿、工布三剑，而他最为得意的作品，就是他为越王允常铸的这五柄剑：纯钧、磐郢（一说胜邪）、湛卢、巨阙和鱼肠。其中纯钧、胜邪和湛卢为长剑，而巨阙和鱼肠为短剑。

《秦殇》策划人员：关于欧冶子所著之五剑，有很多版本的说法。能够肯定是短剑的，只有鱼肠剑。而风胡子究竟是欧冶子的师弟还是徒弟，也有不同的说法。所以只采用了鱼肠剑是短剑这个争议最小的结论。



数字生活

精彩内容

《数字生活》播出时间

每周星期一至星期五在北京电视台生活频道18：35至18：55分播出，本节目还通过全国电视网播放，欢迎收看。

打印照片，打印机挑选有学问



选购一款既适合照片打印，操作又较简单的打印机应该注意哪些性能和指标呢？分辨率是衡量打印效果的主要标准，分辨率越高，表示在一定范围内像素越多，图像自然也越清晰。但大多数打印机所能达到的最高分辨率必须与专用打印纸相配合才能实现。打印速度也是衡量打印机的一个标准，通用的打印速度单位是PPM（Pages Per Minute），意即一分钟可以打印多少页纸。打印成本是每位用户都关心的事情，打印成本主要包括纸张和墨盒两方面。购买打印机除考虑品牌、分辨率、打印速度、性能和价格因素外，还要重点考虑墨盒的费用。在购机时，最好购买能使用兼容墨盒的打印机，这样可节省耗材费用。墨盒的墨水容量与打印张数成正比，但需要注意，厂家标称的打印张数只是测试结果，不是实际使用数值，二者的差别有时很大。此外，打印数码照片一般要和计算机相连接，有的朋友感觉比较麻烦。目前市面上出现了可直接打印数码照片的打印机，使用起来就方便多了。

让你的CPU清凉一夏

配置超过1GHz的高频CPU电脑目前已是市场的主流。高频CPU的散热问题应当引起关注。大多数主板都内置温度监控探头，CPU超过预设温度范围主板便会立即报警、重启或关机。因此，在选择主板时要注意是否内置了温度监控，在安装时注意将测温探头贴紧CPU底部，以确保监测CPU温度变化的准确性。高主频的CPU还需要散热效果好的风扇，才能保证性能的正常发挥。另外，机箱对于散热效果的好坏也起到重要的辅助作用。

大个手机又受宠

在小手机风靡过后，个头比较大的手机又回来了。这是由于随着GPRS的正式商用与CDMA的运行，手机可以进行数据传输业务，这样浏览网页、收看影音广播都需要一个相对较大的显示屏。而且手机的功能越来越全面，电话簿、记事本、每日行程、随身听、游戏机、数码照相机等兼具一身，因而手机的体积也相应增加。手机市场因此更加地丰富多彩。



给你的图片加水印保护

现在许多朋友都在互联网上建立自己的网站，并且在设计网站时喜欢使用一些具有个性的图片点缀网页。如果能够在图片中加上自己的水印图片或文字，就会让想剽窃你作品的人退避三舍。利用工具软件“UniDream Photo Watermark”（下载地址：www.unidreamtech.com/dl_pwm.html）可非常轻松地为自己的图片添加各种水印文字、图片等内容。

约会Magic China

全球著名的电子商务平台供应商Magic公司于2002年7月11日在北京港澳中心召开中国区用户及合作伙伴暨产品推介大会。会议主题为“RROI”。出席代表通过会议充分了解Magic电子商务平台的组成，亲身感受Magic最新技术的强大功能，分享其业界领先的平台、数据的独立性技术与Browser Online技术、电子商务与整合方案及客户关系管理解决方案，众多Magic的合作伙伴、厂商、客户及业内人士进行了交流。Magic公司将中国作为其全球战略的重点，加大了对中国市场的投入力度，在本次会议上Magic公司还宣布了中国市场的特殊市场策略，用以加强与客户及合作伙伴的协作及提供最完备的技术服务。

投影机展示精彩无限



投影技术的发展使产品日趋多样化，它的应用范围也大大拓展。网络投影机是近两年的热点，用户可让投影机成为网上共享的资源，会议演示可通过网络直接传送，同时也能轻松实现集中控制、方便管理。在家庭娱乐方面，一张投影屏幕加上一台投影机便构成了一个家庭影院，观看电影、欣赏体育比赛、玩游戏都会非常过瘾！鉴于多媒体教学的需要，CAI课件的大屏幕演示，展示台上的文字、图片、实物甚至录像机、影碟机上的教学节目都需要通过投影机在大屏幕上输出。而且随着学校学术交流活动的日益增加，轻巧便携式的投影机型也越来越多地进入教育教学领域。

近年来，越来越多的国外品牌在国内开设了生产基地，比如夏普、日立、丽讯、松下等，这意味着以往昂贵的国际品牌投影机在价格上也将会越来越有优势，因此本地化服务将成为评判产品优劣的重要砝码。







游戏小说

林晓：以CS游戏为背景的小说《血色忠诚》在“游戏剧场”栏目刊载以后，受到了许多读者的欢迎。也有部分读者不满意，认为小说太短了，读起来不过瘾！呵呵，CS可是一个有暴力倾向的游戏哦，玩的时候别太痴迷了。不过，讲求整体战术，团结才有强大力量的CS真是一款好游戏。这不，又有CS发烧友送来了《第一千次胜利》，我借花献佛，算是送给大家的暑期礼物吧！

CS 第一千次胜利（连载一）

■重庆 刘阳

序

我向右转的时候斜刺里忽然冲出了一名匪徒。我快步闪到其侧面，同时举枪向他的头部瞄准。对方正在极力转身，这时我耳机里传来一声：“色不亦空！”我叹了口气，垂下枪转身就走。正在瞄准我的匪徒头上出现一个大洞，“砰”一声倒在了地上。他死得不明不白，我可清楚得很，我知道我的枪再快也快不过唐僧的AWP，匪徒当然更不行。

唐僧的本名叫唐森，是我们这个3人小组的一员，也是我所见过的最好的狙击手，只是有个怪癖——他开枪前嘴里要念四个字，有时是成语，有时是粗口，有时什么也不是，这次念的好像是佛经。有谣传说他会念咒，敌人是被他咒死的，其实他的枪法快、准、稳、狠，他取胜完全靠的是实力。亚洲选拔赛时，我和同组的另一名成员花生互相掩护着猛冲到匪徒的老巢，却不提防被几个匪徒绕到我们总部并安放了炸药，那时我们再要回去拆弹已经来不及了，唐僧提一杆AWP从狙击点跑下来，硬是用狙击枪在近身战中干掉了4个端着MP5和AK-47的悍匪，成功拆除了炸弹。

匪徒既死，我就继续往前跑。花生从另一条路上也跑过来。我们汇合在一处，准备冲进匪徒的老巢。匪徒只剩下最后一个，肯定在老巢里。这关的老巢只有一条出路，现在他已经被我和花生堵在里面。

我们正要冲进最后一道门，花生忽然叫了声：“慢点！”我们站住，门内响起了暴雨般的枪声，我和花生赶忙退回来。刚才站的位置被打得飞灰直溅，出现了无数巨大的弹孔。好家伙，米尼米轻机枪都端出来了！我摸出一个手雷，正打算丢进去，花生说：“让我来。”他端平了枪，稍微比较一下位置，一梭子弹隔着门打过去，就听到门那边一声惨叫，系统提示：“警察胜利！”

（AWP，MP5，AK-47：CS游戏中常用的武器。）



一

花生就叫花生，姓花名生。我以前问他为什么不叫瓜子，他说因为他不姓瓜。花生在计算机虚构的空间里有一种比普通人更敏锐的直觉，这表现为在任何游戏中，他都比我们更能觉察危险的存在，而且有着第六感般的感知力。我一直认为他眼中的电脑游戏屏幕上不是一个个跑来跑去的人物，而是一串串出没于电路中的二进制代码，他就像神俯瞰天下一样俯瞰着整个游戏。但现实中他的这种神奇能力荡然无存，他曾经在晚上回家时掉进了一个没有盖的下水道井里，而且同一个下水道井一个月掉了两次，还有一次白天走在路上被四楼风吹下来的晾衣杆砸破了头。

我叫何平，但我却一点也不爱好和平，我的枪口要是有一天不能瞄准敌人的头，我就浑身不自在。当然，这只限于计算机所营造的游戏世界里。刚才这仗被唐僧和花生把风头抢光了，其实我也很厉害，要不然也不能成为我们这个战无不胜的3人组合的一员。我们这个小组将代表亚洲出战“世界反恐精英游戏锦标赛”。

“好了。”我合上笔记本电脑，“今晚就练到这里吧，我看我们还是早点睡，明早一定能起来看到海上日出。”

花生白了我一眼：“从三天前上船开始你就在说这个话，可没一天你不是吃午饭时才起床。海上日出？我看是海上懒猪才对。”

“还不是怪你，”我抱怨，“要不是你每天晚上拉着我们跑到战网上去搞什么突击练习，我才不会那么晚睡觉。”

唐僧也嘟嘟囔囔地合上了笔记本电脑，从行李包中摸出一本《现代成语大词典》闷声不响看起来。这个家伙在选拔赛的一场战斗中独自干掉了19名对手，以至于把“掩耳盗铃”都翻来复去说了三遍以上——这让他终于发现自己肚子里能连贯说出来的四个字即使加上粗话都实在少得可怜，于是痛下决心每天狠背成语。

花生继续和我争论：“要不是我们经过了这么多练习，每天在枪林弹雨里打滚，请问何大少爷，我们现在能在这里吗？说不定连日本队都敌不过，更别说亚洲出线了。”

他说得有理，我一时倒也找不到理由反驳。

他又说：“就是这船上买不到我常抽的那种烟，我觉得不爽。”

我心里暗笑花生自讨苦吃：“你不是喜欢大海吗，当初选择这条先坐飞机再坐海船的路线不也是你要求的吗？”

“大哥，”花生苦笑，“我的意思是我们在船上这几天可以安静地进行赛前练习。你想想看，要是我们坐飞机一下子就到了洛杉矶，相信我们三个包括我自己都不会安心练习了。美国大城市里玩的地方可比这船上多得多，再说，我们这些内陆来的家伙，能这么亲近海的机会并不多，这条路线既能照顾训练也算是顺道旅行，我可没后悔。”

“其实以我们的实力，就算一路上完全不训练，拿世界冠军也没问题。”



我摆摆手，“我们这个组合成立以来，从来没输过一次。我们总共赢了多少仗？900？1000？”

一直没说话的唐僧抬起头来：“我记过，算今晚这一仗一共是999仗。”

花生点头：“我们当然是最有实力的队伍。但胜利固然能见证我们的实力，我们却不能老是想着以前的胜利，我们的战绩还能继续提高。”

我摸出香烟，扔给花生和唐僧每人一根，再给自己也点上一根：“继续提高是怎么样的啊，花生？要是我们成了世界冠军，我们还有什么目标，世界第一了又怎样？那个时候真不知道该怎么办了，我真正开始体会到独孤求败的心情了，高手寂寞啊……”

花生和唐僧哈哈大笑：“真服了你，这种话能不能留到拿了世界冠军奖杯再说啊？”

我也跟着笑，唐僧忽然正色说：“我看我们还是不要到战网上打练习赛了。下一仗就是我们的第1000仗，我们得把这有纪念意义的一次胜利留到一个值得纪念的场合。”

我连声附和：“是啊是啊，听说在古代，刽子手的断头刀若累积砍掉了1000个死囚的头，这把刀便称为‘千人斩’，会被封存供奉起来，成为法律的象征。”

“行啊，反正船明天中午就会靠岸，后天就正式比赛了，我们也该放松放松。那么，谁会是我们在成为‘千人斩’之前的最后祭品呢？”花生不怀好意地奸笑道，“北美队还是欧洲队？”

我和唐僧豪情万丈地大笑起来。



二

海风轻柔地吹拂在钢铁甲板上。船上的灯光倒映在海面，好像无数跳动的光蛇，这些光蛇时而连续，时而断裂，一刻也不愿意安静。在四周灯光所不能到达的地方，是黝黑的夜空，显得那样深邃和神秘，仿佛永远也没有尽头。这艘排水3万吨的豪华游轮就像一头沉默的史前巨兽，在黑夜里孤独地航行着。船上的600多名乘客大多已经睡去，只能听到海水拍击在船身上的声音，以及船后部引擎低沉的轰鸣声。

“在我们的家乡，现在应该是吃午饭的时间吧。”花生靠在船舷栏杆上，狠吸了一口烟，然后吐了个没能成功的烟圈，“我真想快点拿到冠军回家，舞刀弄叉的西餐我一点都吃不惯，还是我妈做的鱼香肉丝好吃。”

我看着手里的烟发出的那一点忽明忽暗的红光：“这海上的夜可真黑，不知明天会不会下雨。你说海上下雨会是个什么样子，我可一次也没见过。”

唐僧面朝着黑咕隆咚的大海冒出一句：“黑夜给了我黑色的眼睛，我却用它寻找光明。”

花生一脸苦相地说：“拜托，唐僧大哥，我们都知道你很有学问，但是请你不要随时卖弄，我胃里的酸液直往脑袋里冲。”

今晚不练习了，大家反而睡不着觉，都怪平日习惯了晚睡，只好跑到甲板上吹海风。

“这艘船真大，明天就靠岸了，我还没能在船上好好逛逛呢。”我不无遗憾。

唐僧被花生挖苦，正憋了一肚子气，于是接过去：“我看你是想在船上逛逛，看能不能遇到像《泰坦尼克号》里那个穷画家的艳遇吧。”

我有意逗唐僧：“是啊是啊，我就是想看看有没有美女让我搭讪，反正人家也不会看上你，你是和尚嘛，你要去西天取经的，人家看上你也不敢要啊，佛祖不同意。”

花生哈哈大笑，张开双臂做了个《泰坦尼克号》里经典的飞翔动作，嘴里还尖声尖气地说：“哦，杰克，我们在飞翔。”

平时唐僧被我和花生取笑，他就会怪叫着冲上来掐我们的脖子，非要我们认输，还要叫他三声“唐僧老大”才肯罢休。但这次他不但没有冲上来，反而还侧着脑袋沉思。

我和花生以为他生气了，赶紧问：“喂，唐僧，怎么啦？”

唐僧把中指竖在嘴边，严肃地说：“小声点，我好像听到了一声枪响。”

“你小子反恐打得太多了吧。”我摇头。

花生也道：“哪有枪声啊，我怎没听到？”

“你们刚刚嘴巴张得那么大地在笑，怎么会听得到。我真的听到了枪声，是从前面传来的。”唐僧着急。

我和花生还是不信。我笑着说：“那么明早我们起来就会听说有人被谋杀了，唐僧你就像金田一那样张开一只手说：‘所有的谜都解开啦，我来告诉你们真相吧。’然后你就成大侦探了，呵呵。”

花生问：“玩游戏的时候，你只要听到枪声就知道对方用的是什么枪，你说你刚刚听到的是什么枪的声音？”

唐僧急得赌咒发誓：“海上风大听不太清楚，有点像以色列造.50“沙漠之鹰”，只是不能确定。但我真的听到了枪声，我他妈要是骗你们我就不是人。”

看他说得那么郑重，我和花生再也不敢以为他在开玩笑。花生望向前面：“这么晚了谁会开枪呢？”

我说：“会不会是有人在打游戏？”

唐僧白了我一眼：“谁的电脑有那么大功率喇叭，能把声音传到这里。”

花生说：“这倒也不是不可能，也许他有套好音响。”

这个结论很牵强，并不能消除我们心头的阴影。花生想了想，建议：“不管怎样，我们去前面看看。如果真是有人在打游戏，也可以结识一位同好。”

“好吧，去看看。走吧唐僧。”我叹了口气。船在茫茫的大海上，要是真有什么事情发生，连个逃生的地方都没有。

“希望真的是一位拥有完美音响而且不介意吵闹别人的游戏狂人在深夜练枪。”花生随后又补充，“不过我们还是小心点好，脚步尽量放轻些。”

他最后一句话让我们三个人的心情都变得沉重起来，我们一声不响地往船首移动，很自然地走成了在游戏里通常保持的三棱战斗队型。

（未完待续）





豪杰DVD最近又出了最新版本，我们在第一时间里拿到该产品，但可惜的是，很多用户只用它来放放VCD和DVD，其实这样做未免有些屈才。其实豪杰DVDⅢ是一款集DVD播放、文件转换、DVD娱乐于一体的多媒体工具包，功能相当多。现在给大家着重介绍几个实用的功能。

1.播放无文件影碟



一般的VCD/DVD文件结构都相对固定，但在市面上也有一种无文件影碟，在资源管理器中看起来什么文件都没有，用一般的播放软件无法播放。而豪杰DVDⅢ就可进行轻松播放。

2.以软代硬调整音箱

现在音箱的音效越来越好，后面的音频线也越来越多，越来越复杂。因此面对那么多的小音箱和音箱后的连接线，放错一两个小音箱或接错音频线也不是什么奇怪的事情。一般我们遇到这种情况只有重新连接音频线或手工搬动音箱。但在豪杰DVDⅢ中，我们就没有必要这么麻烦，只要选择“音频”菜单下的“音箱软接线”命令，然后就可在打开的窗口中拖动鼠标指定音箱音频线的输出，做到以软代硬，省去繁琐接线、挪动音箱等麻烦。



3.让声音更加震撼

在豪杰DVDⅢ中有音频环绕数字影院处理功能，即使我们是普通的双声道声卡，也可以选择用双声道来模拟输出，从而让我们的普通声卡也能播放出绝对震撼的音乐效果。

4.真正电视输出功能



在豪杰DVDⅢ中有一项家庭特别实用的电视输出功能。我们只要具有视频输出功能的显卡，然后用一根视频线把显卡的输出端连接到电视机的输入端。无需作任何的设置，即可把在豪杰DVDⅢ中播放的影像送到电视机上。

5.获取DVD影音素材

豪杰DVDⅢ中提供有DVD转VCD、DVD内容拷贝、把DVD转为MPEG4文件等功能。而且在把DVD转为VCD时，我们可自由地选择字幕、角度和语言，从而制作出“本地化”的VCD。

6.播放MP4音乐

除非常火爆的MP3外，现在还兴起一种MP4声音文件，它提供了比MP3更高的压缩率，而且音质上也基本上保持不变，而豪杰DVDⅢ音频版内置有MP4解码器，完全支持MP4的播放。

当然除了这些功能外，还有播放多区DVD影片、制作个性屏幕保护程序、转化标准MPG文件等非常实用的新功能。

制作公司：北京世纪豪杰
代理上市：同上
产品类型：软件
上市日期：热卖中
参考价格：48元
咨询电话：010-62654266

广告索引

万事无忧4
帮你全面解析电脑硬件



毫不夸张地说，IT业是继工业文明后最擅长制造概念和名词的行业，而且这些概念和名词以“飙风”的速度传遍地球的每个角落。特别是随着网络经济的不断升温，IT业制造概念和名词的速度达到炉火纯青的地步。如“IT”，由“信息技术（Information Technology）”转化为“信息时代（Information Times）”；“DIY（做自己想做的）”不但广泛用于IT业，而且被其他许多行业所利用，一时“DIY”的概念充斥着公众生活的方方面面，大有谁不“DIY”一把就有被社会所淘汰的危险！所以现在为大家推出一直深受大家喜爱的《万事无忧》系列，现在已经发展到《万事无忧4》。

制作公司：北京金洪恩电脑有限公司
发行/代理：金洪恩
产品类型：家庭教育软件
上市日期：2002年7月9日
参考价格：127元
咨询电话：010-62634069/70

它为大家介绍各种电脑硬件的功能和原理。用真人实拍的形式演示组装电脑的全过程，并用虚拟现实技术真实再现电脑所有部件，全方位展现电脑的真实面目。并且详细介绍各种电脑配件的历史、品牌、性能和技术参数，使你在选择配件时能够心中有数。从一台刚组装好的空电脑开始，教你设置BIOS，对硬盘进行分区、格式化，安装操作系统、驱动程序，以及安装各种应用软件。讲述用电脑收发传真、语音电话、用电话线传输文件、网吧和企业内部网的组建等内容。有针对性的对超频、注册表维护、BIOS刷新、恢复误删除数据、不损数据重分区等一些典型的问题进行分析，并提供解决方案。



如果有对电脑DIY感兴趣的朋友，完全可以来感受一下这种人机“交互”的学习方式。

艾崴XP333

从微软Windows XP发布至今，软、硬件厂商都在新产品的命名上煞费苦心，希望借助XP之势引人注目。且不论“XP”对消费者意味着什么，但在厂商眼中它却有着非同寻常的意义：最新与最好。在最近一年多时间里，Iwill公司通过实际行动向用户证明了自己的实力，他们不仅在硬件发烧友当中巩固了领跑者的地位，在专业IT市场也有所作为，对于Intel最新的多路Xeon处理器他们都及时提供了相当不错的支持。

现在我们来看一下艾崴今年度发布的一款非常有个性的XP主板：

XP333主板介绍：

支持AMD K7系列处理器之Athlon XP（1500+~1900+）、Athlon（700MHz~1.6GHz）、Duron（600MHz~1.2GHz）

采用ALi MAGiK 1芯片组

支持3条PC2700/2100/1600 DDR SDRAM，最大支持容量为3GB

支持266/200MHz系统总线，支持外频调整

1个AGP 4×/2×插槽

5个PCI插槽，内建CMI-8738芯片，支持3D硬件音效，支持SPDIF输入/输出支持两个Ultra DMA 133/100/66/33 IDE接口连结端口，并可连结最多4个IDE装置4个USB埠（2个内建）



2个串行端口

1个并行端口

1个PS/2键盘接口

1个PS/2鼠标接口

1个Game/MIDI

3个Audio I/O（Line-In/Line-Out/Mic）

1个软式磁盘驱动器接口

1组IrDA红外线连接头

除了这些，从即日起购买艾崴XP333主板，可获神州艾崴赠送的32M USB移动盘，该移动盘的容量相当于22部软驱。

制作公司：美商艾崴股份
发行/代理：神州瀚威科技
产品类型：主板
上市日期：热卖中
参考价格：888元
咨询电话：010-62659773

战场 HELBREATH THE CRUSADE

在遥远的洪荒时代之初，有2位拥有至高无上权力的大神——爱尔迪恩和阿瑞森来到了一块名为黑布列斯的大陆深处，这两个大神透过耸立在黑布列斯大陆西边阿斯嘉德高山上的神殿与人类接触，而这两个大神也威服了这块大陆上其它十二个主要的神灵，这也就是“神授纪元”传说的开始。

游戏架构在中古神话世纪，内容述说在黑布列斯这块大陆上，两个国家之间因宗教信仰的不同而引发战争。游戏角色有3种，但此游戏有一特色是在角色升级时，有3点升级点数可供玩家自由分配，玩家可自行培养角色发展，让玩家更能掌控角色的成长。

玩家创新角色进入游戏后，会进到游戏特别为新手设置的新手区中，玩家一开始会拥有匕首、地图、以及4瓶药水以方便玩家认识这个游戏。点选画面右下角背包模样的图示可看到匕首，打开背包也可利用快速键F6键开启。点选匕首两下即可附着在人物上，到怪兽出没的地区点选怪兽即可进行攻击。黑布列斯大陆可分为三大部分，中央的内陆和高低对立的国家爱芬和阿瑞登。

刚开始人物并不属于任何国家，是中立的旅行者身分，在1～18级时玩家升级将会获得一定的金钱作为奖励。玩家到了19级后将不会在新手区内获得任何经验值，之后就必须选择一个国家来效忠，新手区内有两个传送点可前往游戏中的两个国家，当玩家决定好后就踏上该国的传送点，并前往市政大厅申请市民权就可成为该国的国民，并有义务守护自己的国家免受敌人侵害。保护自己的国家、防范敌人攻击最重要的即是提升自己的能力，透过狩猎怪兽可使等级上升，并在与强大的怪物战斗中，获得一些黄金与物品。当钱存到某一个程度后，可至道具店或打铁屋购买适合的武器、防具与物品作为装备。

在战场的世界里，城镇中并不一定安全，城镇内充斥着怪物，只有在进入商店等建筑物内时才会安全点，相信玩家一定会得心应手的。



制作公司：亚联游戏
发行/代理：晶合时代
产品类型：RPG网络游戏
上市日期：2002年6月底
参考价格：客户端简装版/9.9元
精装版/38元
咨询电话：010-84628118



由韩国CCR和GV株式公司共同研制开发的大众休闲网络游戏《疯狂坦克Ⅱ》已经在中国隆重登陆了。

据了解，《疯狂坦克Ⅱ》在韩国现拥有1400万注册用户，同时在线人数20万人。是目前世界上除《传奇》之外，用户数量最大的网络游戏，与风靡时下的大型RPG网络游戏相比较，《疯狂坦克Ⅱ》特有着轻松便捷的操作界面和清新紧凑的游戏内容，玩家只需短短十几分钟，便可同数十万在线同伴一起经历一场精彩紧张的坦克大战。13种可爱的Q版坦克造型与妙趣横生的战斗动画更使得该款游戏打破了年龄与性别的界限，成为了一种真正意义的大众休闲游戏。相信这股清新健康的网络休闲之风必将给今夏的网络游戏市场注入全新的活力。

游戏中，装备使用的重要性是足以左右游戏的成败，所以必须要牢牢记住各种装备的特性，这是成为高手必经之路。装备，主要分为四个系列，为保护系列、障碍系列、攻击系列、气候系列。而每类装备中里面各有几个装备，大部份的装备都能被玩家善加利用，但也有些装备也会被玩家们轻视，好好地观察决定出属于自己的装备，能使自己更能尽情享受游戏的乐趣。装备可在军火库采购，在等待室或游戏等待室按下“Shop”即可进入军火库购买装备。进入军火库后，在目录按下箭头选择需要的装备后，再按左下角的“Buy”，或是直接按鼠标左键两下即可买入。相反，要卖出装备时只要点选装备中想要卖出的装备后再按“Sell”，或是直接按鼠标左键两下即可卖出。

虽然目前的网络游戏市场仍以武侠背景的大型RPG游戏为主流，但清新健康的休闲潮流势必将给中国蓬勃发展的互动娱乐产业带来全新的内涵。

制作公司：韩国CCR和CV
发行/代理：盛大
产品类型：网络游戏
上市日期：热卖中
参考价格：无
咨询电话：021-50504720

大话西游2.0

在《大话西游Online》的基础上重新设计和制作的《大话西游Online2.0》一共开发了6个月的时间，二代和一代比较起来有了突飞猛进的突破，不论是在游戏的画面、内涵还是技术上都有了提高，并且1.0和2.0的玩家成长过程也有很大不同，以下我们就从各个方面对两个游戏进行对比说明。

2.0的任务系统中精简了“大话1”中有重复性质的任务，以及突出每种任务的唯一性和独特性。“大话2”将剧情任务紧密地和游戏结合在一起。

“大话2”的剧情做了重新编写，讲述孙悟空和白晶晶之间一段前后13000年、震动神人魔三界、荡气回肠的爱情故事，玩家在游戏里通过不断的努力和探索可以慢慢知道故事的真相，能否帮助孙悟空踏上取经的道路将是对你的考验。



增加了召唤兽系统，这是“大话2”的新玩法，游戏中玩家遇到的每一只怪物，如果你喜欢并且能力足够，都可以抓来做召唤兽，上百种不同类别和造型的召唤兽等着你挑选。此外，召唤兽会一直陪伴你左右，玩家可带领召唤兽不断战斗来提升召唤兽的等级和能力，使召唤兽在战斗中成为你最强有力的帮手！

玩家可将不同的召唤兽通过宠物炼制炼出新的召唤兽，而且还可通过宝石和召唤兽合成加强召唤兽的能力，炼妖系统可以炼制出千奇百怪的新召唤兽，使得原先已经很丰富的召唤兽系统更加吸引人。

除了这些还有帮派系统、聊天系统等，这些系统丰富了游戏的耐玩性。

制作公司：网易
发行/代理：网易
产品类型：网络RPG
上市日期：热卖中
参考价格：客户端免费
咨询电话：010-85551557



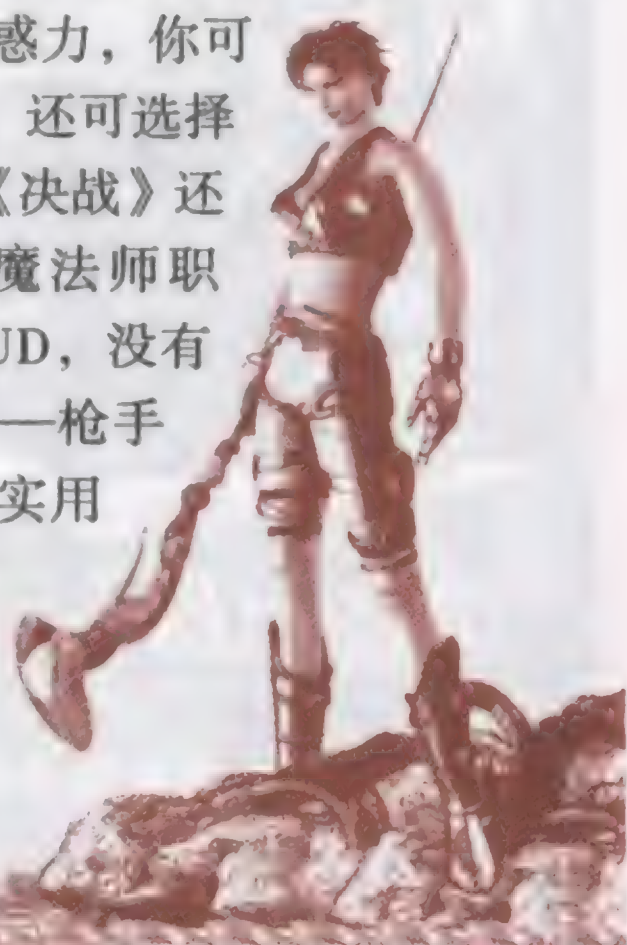
进入2002年，随着MUD热潮一浪高过一浪，越来越多的网络游戏产品如潮水一般涌将进来，任何一款网络游戏都已经没有绝对的优势，但还是有一款值得我们注意的韩国网络游戏——《决战》，在经历两个月轰轰烈烈的测试期后，《决战》的各项服务逐渐完善，可能又将成为游戏玩家的一片乐土。

决战游戏系统综合多个网络游戏的长处，有着《Diablo》式的道具系统，有着《龙族》一样宏大的攻城场面，有着《红月》那独特的军队要塞系统等。当然，决战也吸取前辈网络游戏中不足的经验，在此基础上，却又不乏自身的特色。

制作公司：亚星科技
发行/代理：晶合时代
产品类型：科幻RPG网络游戏
上市日期：2002年7月
参考价格：客户端简装版/9.9元；精装版/38元
咨询电话：010-64921672

决战的界面十分类似于同类型网络游戏——《红月》，但千万不要以为《决战》就是《红月》的翻版……那就大错特错了，从游戏画面来说《决战》的绚丽界面较之《红月》而言只能是有过之而无不及；至于游戏的系统特色那就更胜一筹了。

创建角色时我们可自由选择人物的五官，初始人物点数也可任意选择，全凭个人所好，可谓吸取了同类MUD的长处（如魔力宝贝）；《决战》的职业系统更是相当具有诱惑力，你可选择使用拳头攻击的格斗士，还可选择外型最酷的职业——剑士；《决战》还提供有传统网络游戏中的魔法师职业；当然，作为一款科幻MUD，没有很现代的职业绝对不可能——枪手呼之欲出……枪手可是非常实用型的职业哦！超远距离攻击……超高的敏捷……哈，绝对是魔法师的克星！



心动不如行动，赶紧来一起“决战”吧。

七星魔法使

自国内发行英雄传说系列以来，Falcom的游戏在中国玩家的心目中享有很高的地位，而最近即将发行的《七星魔法使》这个游戏正是Falcom的代表作之一。这款游戏是相当正统的日式RPG，游戏以魔法世界为背景，结合众多的角色、庞大的故事情节，意图带给玩者一趟丰富充实的冒险之旅。

《七星魔法使》的舞台设立在一个中古世纪的魔法王国，玩者扮演一位初出茅庐的冒险者，不断接受新的任务，组队、练功以及升级提高自己的能力也正是是玩家最主要的目标。

开始玩这个游戏之后，玩家很快就会发现与它其它Falcom游戏不同的地方所在——类似AD&D的简单角色生成系统，不但可选择4种不同的职业：战士、矮人、巫师以及精灵，还可根据游戏事先设定的点数调整玩家所控角色的力量、魔力、魅力等各项初始数值，使用自创的角色进行冒险，对于Falcom其他固定主角的RPG游戏来说可算是个异类吧。

《七星魔法使》基本依靠接任务来完成剧情的贯穿，很多关卡的情节也是妙趣横生。例如比较有意思的一关是帮天神解决问题，跟众神周旋后，带一个吟游诗人去跟维纳斯借竖琴弹给主神听，这样他才告诉你他的问题……细腻的场景描写、用心的对白设计，都让人感觉不出完成任务的辛苦之处……

重新制作的游戏动画非常精美，但这部旧作的画面并没有太多改善，横向卷轴的玩法很有些复古味道，不过作为一款许久以来只闻其声不见其影的传说名作，对于Falcom的忠实Fans，还是很有诱惑力的吧？

制作公司：FALCOM
发行/代理：新天地互动多媒体
产品类型：动作角色扮演
上市日期：2002年8月
参考价格：35元
咨询电话：010-62862035

北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

诚征加盟

热烈庆祝晶合新成员加盟

晶合大家庭 您的加盟 我们共同的发展

太原晶合（文力软件）
总部：太原市南内环街 302 号
电话：7225938 7239475

分店一：青龙电脑城店
电话：7225938
地址：太原市青龙电脑二层 C 区 14 号

分店二：文力软件解放路店
地址：太原市解放北路 126 号
电话：8889830

文力软件批销中心
电话：太原市南内环街 302 号
电话：7330936 7325039

分店三：文力软件赛格数码港
电话：7555264
地址：太原市赛格数码港二层 264

加盟热线：010-82634096、82634097、82634389、82634089　联系人：耿东红、张磊、韩琳、张宏利、曾超

北京晶合时代软件技术有限公司
BEIJING KING-HOPE CO.,LTD

《大众软件》 邮购中心

卡类世界

商品	价格
决战 800 点数卡	35
决战 400 点数卡	18
战场月费卡	35
网星欢乐卡 450 点	30
联众会员年卡	120
联众会员季卡	35
千年一月费卡	35
红月一月费卡	28
红月小时卡（30 小时）	10
幻灵游侠卡	35
幻灵游侠 900+20 点	18
石器时代 3.0 通行无阻卡	69
石器时代 3.0GP 卡	69
石器时代 3.0- 年兽卡	100
万王之王 720 点时卡	29
万王之王 360 点时卡	15
星云战记月费卡	28
和平曙光 -30 天增值卡	28
马场大亨（6000 点数卡）	28
马场大亨（3000 点数卡）	15
不灭传说 - 月卡（120 时数卡）	28
帝国在线 - 月费卡	20
龙族 300 点卡（决战天下）	35
可乐吧 - 会员卡（年卡）	68
可乐吧 - 会员卡（季卡）	22
倚天月费卡	28
新侠客行月卡	28
网易 - 大话西游 1300 点数卡	120
网易 - 大话西游 650 点数卡	60
网易 - 大话西游 300 点数卡	30
网易 - 大话西游 150 点数卡	15
大富翁游戏网战欢乐卡 2600 点	29
WaysOnline 会员卡（年卡 Y）	80
WaysOnline 会员卡（半年卡 H）	45
WaysOnline 会员卡（季卡 Q）	25

大手手柄

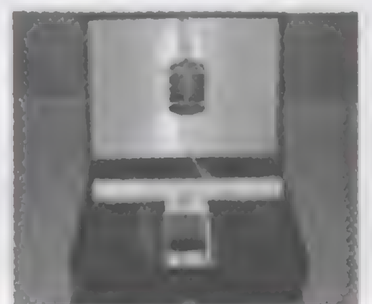
商品	价格
大手 2+2	38
大手决战双雄	28
大手小旋风	28
大手黑旋风	45
大手玩霸	75
大手 300A	45
大手双打王	65

万智牌

商品	价格
神谴补充包	25
哈利波特对角巷起始包	75
哈利波特补充包 1 版	29
哈利波特补充包 3 版	29
哈利波特电影卡	17
2002 年大礼包	160
2001 年大礼包	248
奥德赛比赛用牌	80
奥德赛补充包	25
2000 年冠军套牌	99
2001 年冠军套牌	99
第七版起始牌（中文版）	65
第七版补充包（中文版）	25
大战役补充包（中文版）	25
时空转移预组套牌（中文版）	80
时空转移补充包（中文版）	25
大战役小说	28
黑暗精灵（三步曲）	54
龙枪编年史（1.2.3 部）	84
龙枪传奇（1.2.3 部）	66
龙枪传承	24

英语快车

商品	价格
中英文可视化复读机	68
全能英语	125
实用美语	68



联众江湖周年大礼包
398 元

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89-045 信箱(100089)
咨询电话 010-82634092 82634107
收 款 人：《大众软件》邮购中心
E-mail：post@jhpop.com

点击 www.jhpop.com/soft/index.htm 上网查询目录　**每次邮购需加 5 元邮费，北京市内可送货上门(加收速递费)**

圣者无敌

面对燃烧的村庄，我再一次留下热泪。这就是我出生、成长的村庄——千年树村。本来是个宁静祥和的村庄，但在我14岁的那年，突如其来的魔族洗劫了整个村落，从此，整个村庄再也没有平静过，村里能拿起武器的人都投入到抵抗魔族的入侵当中，年少的我也不例外……这就是《圣者无敌》的故事背景。

2000年国内网络游戏市场逐渐启动到现今的如火如荼，众多泊来Online游戏之中，“韩流”可谓是汹涌澎湃，基本算占据了网络领域的半壁江山，而且绵延到今时今日依然一幅连绵不绝的架式，铺天盖地的优秀作品真是一浪高过一浪，正如《圣者无敌》的到来，同样是源自于这个越来越令人刮目相看的国土。

制作公司：wizgate
发行/代理：北京捷三峰信息咨询有限责任公司
产品类型：XRRG
上市日期：即将上市
参考价格：
咨询电话：010-84625604

这款游戏玩起来酷似“暗黑”，虽然传说中有天界、魔界、人类3个种族可以选择，但现在只可选人类。可别看只可以选人类，这就够你炫啦……进入角色选择界面，先选“创建角色”，敲个超炫的名，就到最关键的一步了，因为这里有3点特性机动值任由你使用，别小看才3点，就足以决定你在索玛中一生的命运了。你可以把这3点加在你喜欢的特性上，也可直接选择一种角色类型自动分配。

在这个游戏中，只靠打打杀杀赚钱很难哦！多捡点东西回去卖也是不错的选择。如果你喜爱研究，不妨用打怪物得到的东西用冶炼炉、织布机、铁砧、制药台、烤炉自己制造物品，还可以亲自为自己的劳动成果命名。不过风险就是若制造不成功，原料也就没了……游戏中还可组队，合伙创建村子并雇佣NPC卖东西。





很久很久以前当中华大地还处于混沌时，8位圣人从天上来到人间带领着华夏人民以高度的智慧创造了由文字、历法、纺织、采矿、冶炼、畜牧、陶木工艺等组成的中华文明，这就是被人们后来恭敬称为“三皇和五帝”的8位圣人。在他们统治天下太平的数百年后，把帝位让给治水有功的大禹。大禹老后把帝位传给他的儿子启，启建立了中国历史上第一个国家，也是第一个奴隶制王朝——夏朝，而我们的故事也就从此开始……

在这个游戏中，体现出的是中华武术对抗西方魔法，为了能够表现中国特有的武侠打斗动作的流畅性，Uzdream公司采用了DREAM 3D技术，使人物在招式动作方面非常流畅。在武术指导方面《武魂》开发公司不惜重金聘请国内梅花螳螂拳大师尹孝尚师傅及在国际比武大赛中诸多武术名家来作为《武魂》的武术指导，采取正宗的中国武术作为武功招式的基础，不论是刀、枪、剑、棍，还是拳脚功夫，都能够将中国武功的精髓发挥得淋漓尽致，让玩家真正能够体会到武术招式连贯的流畅性，这是也是游戏的最大卖点。

《武魂》的游戏操作完全以鼠标操作为主，不论是角色在场景中的走动、打斗、对话甚至于战斗中的操作、相互过招，游戏的任何操作与选择，鼠标皆能操控自如，而键盘设计了到位的快捷键切换功能，无论玩家是否是游戏高手，都能轻松体验《武魂》的魅力。

制作公司：韩国Uzdream公司
发行/代理：中公网
产品类型：全3D武侠RPG网络游戏
上市日期：2002年7月
参考价格：42元
咨询电话：010-84625364

万智牌世界冠军赛历史回顾

从万智牌诞生那天开始，威世智公司就一直努力将它推广为一种世界性的运动。而作为这一项运动的最高比赛——世界冠军赛也从94年开始，举办了八届。每一届的比赛都有新的元素，而其参与者的人数也逐年上升。接下来就来简单的介绍一下这一项万智牌界最重要赛事的历史。

在这项比赛创建的开始，由于参加万智牌这项运动的人数还不是很多，所以比赛的规模也远远没有现在这么大。而对于比赛本身也不是很成熟，在最后的冠军Zak Dolan的套牌中出现了很多类似于黑莲花、五个Mox钻石、象牙塔等超强威力的牌，当时这些牌只是被限用，就是只能在套牌中放一张。而本届比赛的亚军Bertrand Lestree的套牌也都有这些当时可以称为必备牌的超级神器，最后在这样一场根本无法想象得出比赛进程的决赛中，Zak Dolan拿走了第一届世界冠军赛的冠军奖杯。

在95-96赛季中，万智牌扩大了专业赛的影响，从三场专业赛提高到五场，再加上大奖赛的举办，从这一年起，万智牌每年的大型比赛数量开始增多。这次比赛的使用牌和上一届没有什么太多的变化，只是增加了几个系列。而随着大型比赛数量的增多，牌手对套牌的理解也变得更深。最终进入决赛的两套牌已经相当精炼并且已经有了一定特点，Mark Justice使用了围绕死冥权能的一套黑牌，Tom Chanpheng使用的是速度为主的白快。

96年末97年初，第五版进入代替了第四版，晴空号传说、憧憬、海市蜃楼进入环境。这一次万智牌的比赛完全被改变了，最后的冠军来自德国的Jakub Slemr整套主牌全部来自上面提到的四个系列，而这都不是主要的，这一年的最大改变是奖金的提高。冠军不但拿到了属于他的奖杯，他还拿到了34,000这么多美元的奖金。职业牌手渐渐出现在万智牌的圈子中，也代表了万智牌比赛逐渐正规化。

比赛主办地来到了亚洲的日本，而这一次中国也派出了代表团参战。但是由于克撒传环境在国内只发行了一个系列，显然这点上我们的牌手明显的吃亏了不少。最后的决赛在Kai Budde的野火神器龙和Mark Le Pine的史赖之间进行。史赖再一次没有获得出头的机会，克撒带来的神器没有给对手任何机会就获得了胜利。Kai Budde也凭此成为了万智牌界的一个星。美国队战胜德国队，再次获得团体赛的冠军，显示出了相当的实力。

可能从这一届起国内的牌手就比较熟悉了，因为参加这一次比赛的国家队是第一次通过中国冠军赛选拔出来的。虽然最后只有两名牌手获得签证参加了在比利时的比赛，但是第一天的缺席还是没有让他们有机会获得太好的成绩。这一次比赛ESPN2电视台进行了全程的直播，而比赛场地的布置也展示出了万智牌作为一项全球运动的这种规模。这一届比赛捧出了万智牌界有一颗星——John Finkel。他也是国内大部分牌手熟悉的第一个星级牌手。他不但凭借打造蓝获得了个人冠军，并且带领美国国家队再一次蝉联冠军，再加上一年后的邀请赛冠军，他成为了万智牌史上第一个全冠王。

今年的比赛将在八月份在澳大利亚悉尼举办。中国将派出四位牌手参加本次比赛。希望这一次比赛中，来自中国的四位牌手能够获得另一个高度的成绩。

详情请见：www.jhpop.com/magic



珍贵牌种展示

佛经记：佛陀出生于白莲，右手指天左手指地。曰："天上地下，唯我独尊。"从那以后白莲就被奉为圣物，可是如果是黑色的莲花呢？

"哇，你竟然有《黑莲花》！"这是每一个万智牌的牌手在看到黑莲花时的必然反应。

《黑莲花》是由艺术家克里斯托弗·拉什在1993年所设计的万智牌，那也是万智牌诞生的年代。



0：牺牲《黑莲花》加3点任意颜色的法术力到你的法术池中。

很快大家就发现用到《黑莲花》的套牌，拥有在第一回合就能打败对手的恐怖能力，《黑莲花》很快就变成大家争相拥有的对象。威世智公司为平衡万智牌的强度，在后来的版本中没有重印过《黑莲花》。因此《黑莲花》变成极为稀有的牌，也成为万智牌牌手眼中的圣物，在国际收藏市场上的价格也是在不断飞涨，已经到了1000美金。俗话云："有黑莲者，平天下。"可见《黑莲花》在万智牌中地位。

现在无论是万智牌的爱好者，还是目光独到的收藏家，都为能得到一张《黑莲花》而兴奋。

万众 骏网合力 软件分销组织总经销

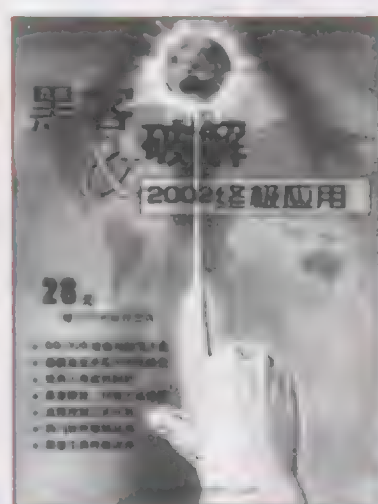
万众分销 头尾精品



万众软件俱乐部成立三年来，在广大会员的关心和支持下，不断成长和壮大，已经有12万会员加入我们的俱乐部。为了更好、更快捷的为广大会员朋友服务，公司对俱乐部网站重新设计制作，推出网上购物服务。

详情请访问：WWW.WZCLUB.COM

黑客＆破解2002终极应用



1CD 28元

本产品光盘中包含如下类别的最新工具软件

- IP工具
- QQ工具
- 病毒清除工具
- 密码破解工具
- 端口扫描工具
- 黑客整人工具
- 木马清除工具
- 防火墙工具
- 网吧软件破解工具
- 系统恢复工具
- 系统安全工具
- 综合黑客工具箱

优化魔典



1CD 28元

- 深入剖析Windows系统
  提供全面优化方案
  摆脱“蓝屏”和“死机”烦恼
  让你的“爱机”更高效、更稳定
- 系统优化实况录象，更直观、更明了
  超级魔法兔子
  Windows优化大师
  经典优化软件完全收集，彻底放送

注册表de魔法设置

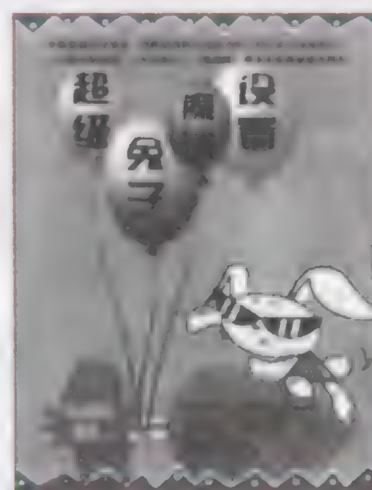


1CD 28元

示例录像演示、实用工具软件使设置更为轻松！

- 摸清注册表的来龙去脉，文件组成和组织结构
- 查明注册表与系统的关系
- 注册表六大根键的子键逐个说明
- 完全掌握如何使用注册表编辑器regedit和regidt32修改注册表
- 逐步讲解各种经典注册表相关软件的使用方法
- 分门别类彻底放送注册表应用实例

超级兔子魔法设置



1CD 25元

不断创新的超级兔子给你带来源源不断的实用新功能

整合超级IE保护器，全面修复并保护被恶意网站修改的各项IE设置，还可以屏蔽网站弹出的广告窗口。20大类若干功能，覆盖Windows系统的方方面面，令你随心所欲。

- 超级兔子注册表优化
- 超级兔子终极加速
- 超级兔子修理专家
- 超级兔子IE保护器

10000种实用工具集萃II



6CD 48元

- 系统工具
- 网络工具
- 黑客安全工具
- 编程开发工具
- 图文媒体工具

各类实用工具的全面收集，超大的容量、细致的分类、丰富的内容、精美的制作，内容涵盖了计算机6大领域132个分类

网页网站设计全面通II



8CD 48元

网络设计、建站、制作、管理完全掌握！

你的网络全能解决方案

- Flash 5/6
- DreamWeaver 4
- FireWorks 4
- FrontPage 2002
- Golive 5
- 网络编程宝典
- 精选素材与特效
- 超值赠送价值58元的《防黑专家》个人电脑版防火墙

诚邀全国软件开发厂商、软件开发小组加盟　　诚征全国各地经销商、代理商



特约邮购

万众软件俱乐部

电话：010-62510224(24小时)

网址：www.wzclub.com/www.800j.com

邮编：100086

010-62627435/36/37/38/39

精彩捷波“传奇”大奖

1.在“捷波全明星阵容之4-3-3”广告中，捷波“传奇”主板的“三大前锋”是指哪三项独有的功能 ______

A.恢复精灵　B.超频精灵　C.冰芯精灵　D.多重电控

2.捷波的“超频精灵”可支持多重PCI分频技术，最高支持PCI ______

A.三分频　B.四分频　C.五分频　D.六分频

3.捷波“传奇E”主板，是否支持ATA133 ______

A.支持　B.不支持

4.捷波“传奇E”和“传奇G”主板，可支持多少个USB2.0接口 ______

A.3个　B.4个　C.5个　D.6个

5.您对捷波主板在产品质量或推广上有何评价和建议？可另附页

填表人信息：

姓名：______

联系电话：______

通信地址：______

邮编：______

身份证号：______

抽奖截止日期：8月15日

获奖名单公布：9月初

奖品设置：

一等奖	传奇E主板	获奖名额：5名
	传奇G 主板	获奖名额：5名
二等奖	新式环绕耳机	获奖名额：20名
三等奖	时尚酷水杯	获奖名额：50名

来信请寄：

上海市浦东新区东方路989号中达广场2202室

邮编：200122

捷锐资讯(中国)有限公司　企划部收

并在信封上注明参加“精彩捷波 传奇大奖”活动

传奇E J-845EPRO

- Intel 845E芯片组，支持400/533MHz系统前端总线
- 支持Intel Socket478 P4 / Celeron处理器
- 支持最高2GB DDR SDRAM
- 支持ATA66/100的IDE传输规范
- 5×PCI、1×AGP、1×CNR、2×DDR DIMM
- 内置CMI9738 4声道AC' 97声卡
- 支持6个USB2.0接口
- 独创的“电源净化器”技术
- 内置“冰芯精灵”智能降温技术
- 内置“恢复精灵”系统备份工具
- 支持多重电压调节
- 独家推出超频新概念 “超频精灵”
- 内置PC Health系统监控程序
- 板载ATA133 IDE控制卡



ELSA

www.elsa.com

GRAPHICS BOARD

NEW



现在你也可以拥有

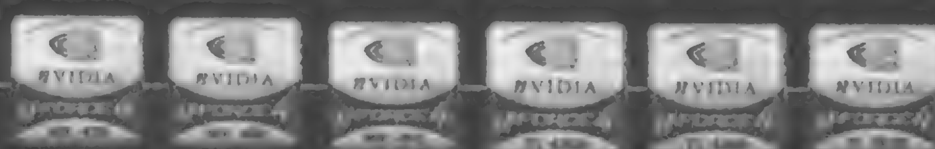
ELSA给你唯一真实的3D世界

影雷者全新家族一览表

型号	显示晶片	记忆体	连接埠
影雷者925ViVo	GeForce4 Ti 4600 300 MHZ	128 MB DDR 650 MHZ	VGA、Video-In、Video-Out、DVI-I
影雷者725DVI	GeForce4 Ti 4400 275 MHZ	128 MB DDR 550 MHZ	VGA、Video-Out、DVI-I
影雷者525	GeForce4 Ti 4200 250 MHZ	64 MB DDR 500 MHZ	VGA、Video-In、Video-Out、DVI-I
影雷者517ViVo	GeForce4 MX 460 300 MHZ	64 MB DDR 550 MHZ	VGA、Video-In、Video-Out、DVI-I
影雷者517TV-Out	GeForce4 MX 440 270 MHZ	64 MB DDR 400 MHZ	VGA、Video-Out
影雷者517SV	GeForce4 MX 420 250 MHZ	64 MB SDR 166 MHZ	VGA、Video-Out

来自德国，ELSA的保证，让每个使用者100%的满意！

GRAPHICS BOARD



ONDATA

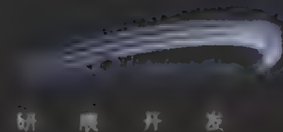
www.on-data.com

昂达机构专业代理　技术热线：020—87042661

E-mail:service@on-data.com


gamania

矛盾
打破平衡
矛盾的力量重塑世界
矛盾 • 惊奇 • 新体
北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
BLDG B, SOHO NEW TOWN, JIAN GUO RD NO 88, BEIJING, 100022 CHINA
+86-10-8580-3799 FAX: +86-10-8580-3766 http://www.gamania.com.cn



Have a good GAME!



MICROPROSE





正义的梦想不算远!
邪恶的疯狂即将实现!

"这款游戏超越了CS!"

—— Computer Games Magazine

反恐特警

TACTICAL OPS

ASSAULT ON TERROR

Microprose 全新推出的团队制第一人称射击游戏《反恐特警－Tac Ops: Assault on Terror》。根据《虚幻》(Unreal) 的程序引擎开发。完全模拟现代反恐怖小组作战，玩家可以选择正义的一方——反恐怖小组完成解救人质、保护基地或是歼灭恐怖份子的任务，也可以扮演邪恶的一方——恐怖份子，进行各种恐怖活动。除了多人连线模式之外，还有完整的单人游戏战役。

全新重量级反恐射击游戏，新的地图、新的武器、没有作弊，还不快来试试!

登录  下载《反恐特警》精彩动画!

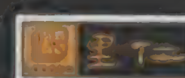
更精细的地图场景是它的强力法宝
更流畅的人物动作是它的厉害武器
5.1真实环境音效是它的武功秘籍
更多的地图、更多的武器使它终将独步武林

49元

7月10日 震撼 上市

全国同步上市，敬请垂询以下经销商。全国各软件专卖店、书店、大家软件会员店 www.every.com.cn 有售
欢迎邮购 邮资5元 邮址：北京中关村邮局107信箱 邮编：100080

北京太平洋里仁 82667386	成都连邦 028 82916020	沈阳连邦 024 23881542	绵阳兴四方 0816 2313660	宁波正普 0574 87263668
北京知春里仁 82619601	成都新四方 028 5433909	沈阳新希望 024 23880626	新疆兴达 0991 2843020	温州里仁 0577 88495511
北京公主坟里仁 68512014 208	西安亿联 029 3722516	沈阳希望 024 23997363	新疆[illegible] 0991-3833687	杭州天迪 0571 88802731
北京连邦各专卖店 64411665	西安日月 029 5537132	大连最新书店0411 3634944	兰州鸿丰 0931 8762110	杭州连邦 0571-88853577
北京西单图书大厦 66078160	西安连邦 029 8237668	大庆金银来 0459 6319892	济南长川 0531 8511866	南昌嘉合 0791 6282006
上海汉立 021 63229657	西安辉煌 029 2222407	大连阳光软件0411 3640148	石家庄连邦 0311 6978123	武汉天河 027 87874577
上海连邦 021 63735610	苏州东领 0512 65104841	吉林世博软件0432 2490791	潍坊博彦 0536 8295619	武汉森乐氏 027 87851116
上海众想 021 65624443	南京连邦 025 3363636	长春连邦 0431 5675223	青岛北兴 0532 3809901	长沙卓越 0731 4416962
上海青彬 021 58870293	南京温特儿 025 3220261	哈尔滨东港 0451 2516898	淄博鹏越 0533 2771800	贵阳坤宇 0851 5283992
上海侯氏 021 55600074	南京探路人 025 6641272	哈尔滨[illegible]思 0451 2524818	郑州连邦 0371 3820175	贵阳花溪蝶 0851 5280525
广州思高特 020 87509952	南京森乐氏 025 3373757	哈尔滨希望 0451 2513890	郑州森乐氏 0371 3837801	昆明成豪 0871 5107101
广州骏网 020 87531488	南京苏四方 025 4517535	哈尔滨瑞利 0451 6260102	郑州冠达 0371 3973124	昆明黑马 0871 5191804
广州南软 020 87582989	南京新高 025 3692203	山西立丰 0351 7329863	长沙连邦 0731 4457950	柳州森乐氏 0772 3821112
天津得罗 022 23001061	辽宁华储 024 83892149	太原风云 0351 7327565	长沙同和 0731 4563222	福建连邦 0591 7811693
				厦门金科达 0592 2202012



里仁软件行销联盟 京里仁计算机公司 总承销
经销商订货电话：
北京总部：010-88467080/88466708/88466735/88466744/88466771/88466773
广州：020-87511223 上海：021-63222260
咨询电话：88467397/88467434－2066



北京恒星互动数码科技发展有限公司 引进发行
电话：010-84622387/84620633/84623324转8004-8008
网址：www.hpyweb.com 邮编：100029



卸下面具
惊奇的生命即将展开







Have a good GAME!

北京游戏橘子数位科技有限公司
GAMANIA DIGITAL ENTERTAINMENT (BEIJING) CO., LTD.
15F 100022
BLDG B. SOHO NEW TOWN, JIAN GUO RD NO.88, BEIJING, 100022 CHINA
+86-10-8580-3799 FAX: +86-10-8580-3766 http://www.gamania.com.cn


gamania




研展开发


gamania







最酷的FPS游戏
荣誉勋章
联合袭击
中文版
进入3D世界的《命令与征服》！
命令与征服
叛逆者
全球行动（GLOBAL OPERATIONS）
FPS又一大作，让您充分感受战斗的激烈！
全球行动
EA数字娱乐新体验
点燃暑期战火
从8月1日到8月10日，北京地区的朋友们更是有机会去到以下"联想1+1"专卖店参与"火热一夏！娱乐一夏！"游戏体验活动，还有现场热买，购买EA游戏产品一套获赠专业游戏杂志《互动软件》一本，数量有限，送完即止！
参与此次活动的北京"联想1+1"专卖店有：蓝岛店、阜成门店、三元桥店、玉泉路店、学院路店、北太平庄店、大兴星城店、昌平新世纪店、石景山古城路店、顺义府前中街店、洋桥店、安定门店、双井桥店、樱花街店、丰台路店、冠山东路店、西单店、天坛东路店、怀柔南大街店、海龙大厦303店、门头沟新桥大街店、航天桥店、白纸坊店、酒仙桥路店、顺义隆华店、新华北街店、燕山六角楼店、怀柔青春路店、密云鼓楼东大街店（店面信息请垂询800-810-8888，或登陆www.legend.com）
EA
ELECTRONIC ARTS
美国EA有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室
电话：010-64100888 传真：010-64108882
网站：www.ea.com.cn 邮编：100027
北京中电博亚科技有限公司总经销
地址：北京市海淀区厂洼街3号丹龙大厦B5018
电话：010-68434501 传真：010-68434500
网站：www.ceasia.com.cn 邮编：100089

与疾风共舞——走进暴雪的世界

■本刊记者 Littlewing

在这个炎热的夏季，在发售之前预定量就超过450万份的《魔兽争霸Ⅲ》犹如风暴席卷而来，再次把我们带入充满杀戮的战场，让无数玩家意乱神迷。Blizzard，这个名字的拥有者们，他们在赋予“暴雪”一词以巨大魅力的同时，也背负上了沉重的十字架——因为玩家已不能容忍这个公司犯任何错误。是什么使暴雪的史书中从未出现过“二流游戏”的字眼？让我们一起走进暴雪，从暴雪游戏的开发到运营，来窥探他们打造《星际争霸》、《暗黑破坏神》、《魔兽争霸Ⅲ》的炼金术的奥秘所在。





万目瞩目的《魔兽争霸Ⅲ》

▼为目标市场而设计游戏

为目标市场——玩家而设计游戏，这个道理看似显而易见，但在游戏设计的动态过程中，这个基本的原则却往往被忽略。

游戏设计是一个不断扩展的过程，从游戏的代码到美工、音效在设计过程中会不断地被改动。并不是每一次改动都对游戏有益，作为设计者，要能准确地评估出哪种改动对游戏有益，哪种改动对游戏产生副作用。而这些改动都必须用玩家的标准加以评价，要想确定你的设计是不是能增加游戏的趣味性，最好的办法是把游戏拿到玩家中去测试。这看上去似乎有些困难，首先是这个目标市场非常巨大，成千上万的玩家翘首期待，都希望早点一睹这个已跳票2年的大作的风采；其次是得到反馈需要太长的时间。所以要想让这个测试变得可行，就必须选择玩家中的一个集团来进行，而这个集团必须是最好的、最具代表性的群体。2002年2月，一再延期的《魔兽争霸Ⅲ》开始了全面测试，5000名最熟悉暴雪产品的幸运儿成为数万志愿测试者的代表。在长达4个月的测试时间中，《魔兽争霸Ⅲ》在参与测试玩家的巨大热情中以令人惊讶的速度不停地更新，游戏的补丁一个接着一个，直到6月14日暴雪宣布《魔兽争霸Ⅲ》正式开始压盘时，他们还放出了Beta版的1.34补丁。不过这个Beta版的广泛流传，恐怕就是暴雪始料未及的了。




《魔兽争霸Ⅲ》的开发小组

从《魔兽争霸Ⅲ》的不断改动后的最终版本中，我们可以看出暴雪"为玩家设计游戏"的理念贯穿始终。玩家们希望在游戏的世界里能得到完美的操作感，任何一种令玩家有难以操作的感觉的设计都是致命的。暴雪在《魔兽争霸Ⅲ》中刻意保留了《星际争霸》为人称道的操作系统，从部队定义、快捷键的设定到各种行动和战斗的指令，都与《星际争霸》如出一辙。同时他们也在此基础上进行了创新和改进，新引入的"子组"概念、魔法的自动释放等，让玩家在轻松上手的同时感到更加方便和快捷。玩家选择游戏的原因之一是因为它脱离了现实，曾有不少游戏制作者认为重新创造现实才会让玩家有身临其境的感觉，把真实性的价值估计过高是绝大多数此类游戏失败的根源。如果现实那么好玩，谁还来玩游戏？所以暴雪在《魔兽争霸Ⅲ》中刻意创造了一个充满卡通风格、色彩亮丽的梦幻世界，让玩家的想象力能够自由翱翔。让角色的性格与玩家相似也是暴雪游戏让玩家喜爱的原因之一。该游戏首创的英雄系统，让参与游戏的玩家真正体会到统领千军万马的感觉。就像《甲方乙方》中"英达"死皮赖脸要"葛优"帮他当一回将军一样，成为呼风唤雨的三军统帅正是许多喜欢即时战略游戏玩家的梦想，而他们只能在游戏中实现。让英雄按照自己培养的方向发展才是玩家需要的，一个缺乏性格特点的主角能毁了一个游戏。如果一个玩家在控制着他们的角色时说"这是我吗？这不像我！"那么你的游戏就无法深入人心。用户界面的直观和一致也是暴雪一直奉行的准则，这能让新手更快地熟悉操作，也能让老手迅速成为专家。

以上的种种总是或多或少地贯穿在暴雪的游戏中，无论是被引为经典的《星际争霸》、《暗黑破坏神》，还是《魔兽争霸Ⅲ》，甚至即将推出的《魔兽世界》，暴雪始终在做的就是调整游戏中的每一种事物，让他们达到最大的趣味性。那些总是抱怨自己的产品卖得不好的厂商们，你们是否问过自己，真的知道玩家需要什么样的游戏吗？



▼并非偶然的集合


暴雪公司的创始人之一Bill Roper

也许你会说暴雪之所以能创造出如此之多的优秀游戏是因为他们拥有天才的创作团队，但记者想告诉你，这些天才的集合决非偶然。

就在记者写这篇文章的过程中，刚好看到了国内某专业媒体上一位游戏从业者的文章，他以旁观者的冷静角度畅快地批驳了那些热爱游戏的玩家之后，举了这样一个例子："我们的第7开发组拥有的美工有6名，这里的他们每一个都是交大设计系毕业的精英分子！也许你会说，他们对于游戏的执着和热爱没有你疯狂，没错，他们中喜欢游戏的的确不多，甚至可以说有一部分人是不太喜欢游戏的，但是，这就是他们的工作，他们需要做的就是尽力地完成每一份地图的设计，每一个建筑的构造，至于剧情，至于操作，这和他们根本没有关系！"如果说他列举的事实具有无可避免的普遍性，那么下面你将看到的这句话则是意味深长的。





"看到许多制作游戏的人根本不玩游戏真是让我大吃一惊。"——Bill Roper的话也许能给某些游戏从业者些提示。1994年《魔兽争霸——兽人与人类》的成功之后，暴雪开始招聘新的员工以扩大自己的规模。尽管应聘者不乏天才的美工和设计师，但创始人Adham和Morhaime却制定了一个严格的雇佣政策——暴雪的每个员工必须是一个在暴雪工作的游戏玩家。Bill Roper说："在会见中这种情况相当明显。我们将问应聘人最喜爱的游戏、那个游戏中他们最喜爱的角色，而且要进行深入的讨论。"如果被接见者认为可通过前一晚阅读最新的游戏杂志来增加他们头脑中的游戏知识，他们会发现这种方式绝对适得其反。"如果你告诉我们你最喜爱的游戏是Street Fighter，我们就想知道对于特定角色你喜爱的格斗招数。"这正是暴雪一贯坚持的选才哲学。



Roper并不是不想雇佣那些出类拔萃的美工，但他不能让每一个没玩过游戏的人去喜欢游戏。"如果一个美工可以真正去思考他们的工作在游戏环境中的表现，那么这绝对是价值无法衡量的财富。"Roper的解释昭示了暴雪希望在公司中创造的一种文化氛围，那就是每一个员工必须热爱游戏，能够站在玩家的角度上去创造游戏。正如记者在前文中所提到，游戏的制作是一个动态的过程，只有进入到修复缺陷和游戏调整的Beta版期间，才能让玩家参与到测试的群体中。而在历经几年的游戏制作中，唯一一个能迅速进行民意测验的群体就是你的游戏设计或实现的团队。试想一下如果《星际争霸》的美工根本不去参加游戏的测试，那么摆在我们面前的这些人物形象能如此灵动么？也许一个交大设计系毕业的非玩家美工能设计出100种圣堂武士的形象，但是对游戏不感兴趣的他却不会知道哪一种才能形象地描绘出Protoss高贵、傲慢、偏执和勇于献身的英雄塔斯达。只有对游戏剧情的深刻理解，真正去体验这个游戏，才能让笔下的人物形象丰满而生动。福楼拜曾经说过："一个优秀的作家，需要用一句话就能说明马厩中的一匹马和在他前后的50匹马有什么不同。"如果你不去观察它们，不去亲自驾驭它们，你又怎能分辨它们从外观到性格上的差异呢？游戏的创作与文学的写作最大的区别就在于需要团队合作来共同创造一件艺术品——如果它能称得上艺术品的话。但这需要团队中的每一个人全心投入，为了完成任务而做游戏，这样的游戏怎能勾起玩家的热情？





▼创造自己的游戏规则


《星际争霸——母巢之战》、《魔兽争霸Ⅲ》的首席设计师Rob Pardo

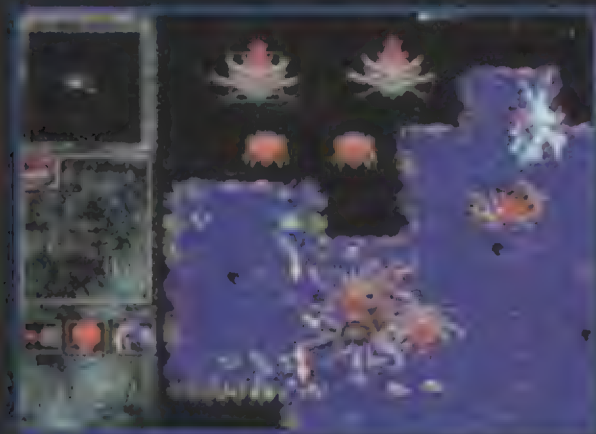
在从事媒体工作之前，记者也曾是一名半职业的星际玩家。《星际争霸——母巢之战》之所以经久不衰，那是因为竞技给了它蓬勃的生命力。任何一个流传至今的竞技项目都有一个共同的特点，那就是它有一套完备且平衡的规则。而这规则在暴雪的游戏中则具体化为平衡性的设定。

《星际争霸——母巢之战》、《魔兽争霸Ⅲ》的首席设计师Rob Pardo的设计理念是：合理地搭配军事力量使其保持平衡，是决定一个即时战略游戏优劣的关键因素。

对于《星际争霸——母巢之战》这样的多人对战游戏来说，军事力量的平衡举足轻重，如果一个种族的力量超过其他种族的话，那就没有必要分种族了，所有的玩家都使用一个种族就可以了。

如果你曾仔细体会暴雪的即时战略游戏，你会发现暴雪的游戏所体现出的理念适用于所有的即时战略游戏而成为其它即时战略游戏的设计准则。首先是平衡初期军事产量，在一个即时战略游戏中，初期每个种族之间的军事力量的战斗力必须相同，如果某一个种族在初期的力量过于强大，那么战斗就将很快结束。在《星际争霸》从1.00到1.04版的改进中，暴雪降低了虫族幼虫的孵化速度，就是为了遏制虫族前期疯狂的Rush。其次，是让兵种的作用尽量单一，如果每个兵种的作用都相对简单和纯粹，平衡性就更容易达到。比如《星际争霸》的Zergling就是质优价廉的地面部队，而High Templar则只会使用魔法。如果一个部队既能攻击又能使用魔法，既可以对空又能对地，那么平衡性就很难调整。第三，就是要消除不可战胜的力量。存在不可战胜的力量是很多即时战略游戏的通病，就如同当初的《红色警报》仅仅靠苏军的坦克就能横扫天下一样，一旦游戏中出现了这样一种力量，也就毫无策略性可言。如果一个组合非常强大，那么游戏中必将存在另一种建造、控制的难度都与之相似的组合来击败它，千万不能让玩家感到某种策略是无敌的，否则游戏就会变成一场场单调而枯燥的重放片断。最后一点是在游戏中应该避免出现多余的单位，任何一种单位在他这个种族的科技树中，都应该找不到力量和作用相似的单位。但是，这种单位必须能贯穿游戏的始终。比如虫族的Zergling是一开始就能生产的单位，在虫族的科技树中它的作用无可替代，而到了后期升级了肾上腺激素的Zergling，依然具有惊人的破坏力，这就是一个兵种在游戏中所应占据的位置。

暴雪并没有把这个准则强行灌输给玩家，但他们实际上是在意识上引领着玩家遵循他们的准则并享受竞技游戏带来的乐趣，于是乎玩家只能接受《星际争霸》这样平衡性的游戏，因为他们发现，几乎任何《星际争霸》以外的即时战略游戏都会演变成单一兵种的对决或某一战术的不断重复。《星际争霸》如同一把精密而永不变形的钢尺，摆在其他厂商面前。霸道的暴雪似乎在告诉他们，如果你们要做即时战略游戏，就要遵守这样的规则；如果你不能超越《星际争霸》，那么你们的游戏就不能叫成功；如果你不遵守这样的规则，那么就不会有玩家的支持，因为玩家已经适应了这样的规则——暴雪的游戏规则。





《星际争霸》从1996年最初版本到1998年最终版本的变化











▼压榨游戏的生命力

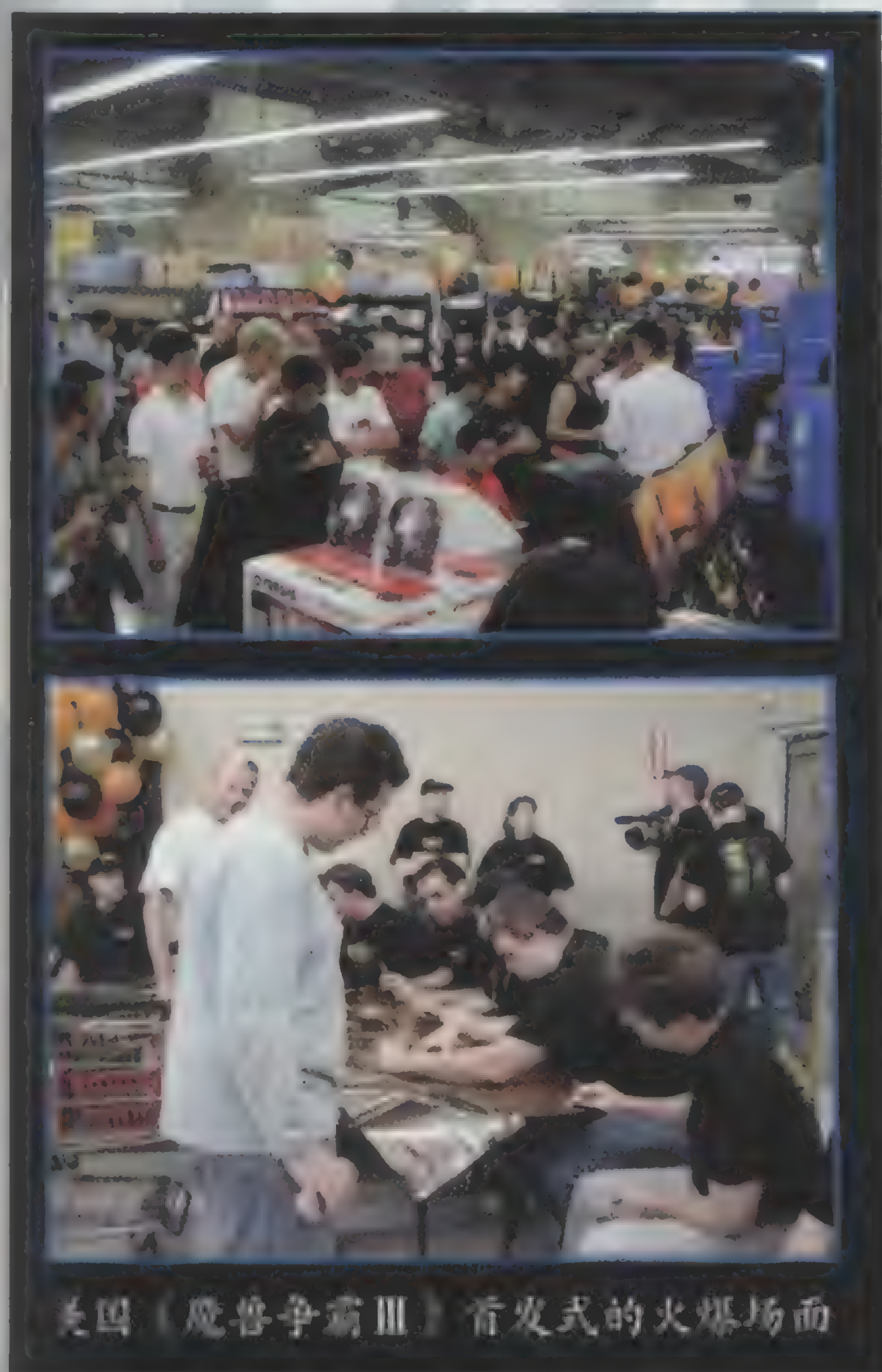
一个聪明的开发者懂得如何最大限度地发挥产品的生命力。记得以前的前导公司曾经开发过一款颇受好评的策略游戏《赤壁》。它的游戏引擎受到玩家的赞誉，游戏零售、捆绑共计发售10万套，在海外也卖了7万美元的版税，可以说在商业上获得了相当的成功。但之后前导公司却放弃了《赤壁》的优秀引擎而决定用新引擎开发《官渡》。《官渡》在开发伊始就因为技术问题而为人垢病，最终停止了开发，前导公司也随之分崩离析。记得《暗黑破坏神Ⅱ》在最初测试时玩家普遍反映与前作区别不大，暴雪有旧瓶装新酒的嫌疑，但随着游戏正式版的推出，这些非议迅速销声匿迹。所谓打江山难，保江山更难，既然《暗黑破坏神》的游戏引擎已为大众所接受，那有什么理由要把它颠覆重做呢？一个出色的游戏引擎背后隐藏的是时间和金钱的巨大消耗，如果它没有得到充分利用，就是对它"剩余价值"的巨大浪费。玩家是喜新厌旧的，他们喜欢创新，但是他们更不能接受自己眼中奉为经典的游戏被改得面目全非。权衡开发新引擎还是在原有引擎上进行优化，是开发者在制作游戏续作前先要研究的课题。


大受好评的《暗黑破坏神》

暴雪在制作《暗黑破坏神Ⅱ》之前也曾考虑过制作一款完全3D的游戏，但他们最终还是决定采用前作的视角。因为他们要做一个4倍于前作容量的游戏，新的引擎与更高的游戏性相比，他们选择了后者，这让他们把更多的时间和精力放在讨论玩家之间是否能够互相PK、角色的技能树改良上。事实证明暴雪的选择是正确的，《暗黑破坏神Ⅱ》仅在发行当天就售出了184 000份拷贝。

开发产品的使用价值，并不仅在于使用原来的引擎。有《星际争霸》良好的群众基础，只需将平衡性稍作调整，就会引得玩家前仆后继。一个小小的补丁就能让一部垂暮的游戏再度焕发青春活力，暴雪的绝顶手腕可见一斑。《魔兽争霸Ⅱ》的引擎已不足以吸引玩家的眼球，但使用新3D引擎的《魔兽争霸Ⅲ》并没有完全放弃他们的传统，暴雪还有魔兽丰富的文化底蕴和《星际争霸》近乎完美的操作方式，完全抛弃他们所能带来的商业价值将远不如延续经典更加直接和迅速。《魔兽争霸Ⅲ》并不是简单地把《英雄无敌》、《星际争霸》、《魔兽争霸》揉合在一起，也不像《英雄无敌历代记》或Westwood的《命令与征服》一样翻来覆去地炒冷饭。《魔兽争霸Ⅲ》在《魔兽争霸》的故事背景上编写了新的剧情，让熟悉前作的玩家感到这一作品所具有的历史渊源；而融合了RPG要素的游戏系统，在《星际争霸》完善的操作方式下得到了更好的体现。也许你认为《魔兽争霸Ⅲ》的每一样东西都似曾相识，可它确确实实是一部全新的游戏。其实暴雪的行为与Westwood并没有根本的区别，只不过，他们移花接木，承前启后的本领更加巧妙而已。反过来说，如果一款游戏的引擎、剧情、操作乃至音乐和美工，都不能被后来者借鉴的话，那么它能给开发者带来商业上的价值吗？

▼制作与发行


美国《魔兽争霸III》首发式的火爆场面

对一个普通玩家来说，除了“暴雪出手，必属精品。”这8个字外，恐怕给他们印象最深的就是暴雪一贯的跳票作风了。一个有创造力的开发人员脑中会经常迸发出一些新奇的想法，他们会去思考：“如果我们这样做游戏会不会好一点呢？”而暴雪的游戏就是在这样的改动中不断地成熟起来的，当然，这一个小小的创意可能需要几个月的时间来实现和测试。一款游戏最后10%的测试往往是最重要的，但正因为许多发行商急于在他们需要的季节把游戏摆上货架，以致一些游戏在匆忙之中连一些基本的Bug都没有修复就进入了玩家手中。我想这也是困扰国内厂商的重要问题。记者总是听到一些厂商抱怨——如果再给他们哪怕1个月时间，游戏的样子就会比现在好得多。可是他们有时只能向发行商妥协，因为他们需要发行商提供的资金。那么是什么能让发行商有这么好的耐性来忍耐暴雪的一次次延期呢？也许要归功于暴雪的出色记录，因为他们从没让发行商失望过，他们的每一款游戏所带来的价值，远远超过拖延的时间所造成的损失。其实开发商与发行商的合作是一个相辅相成的过程，发行商不应对开发商有太多的限制，开发商在这个矛盾中应该处于主导地位。但遗憾的是，目前在全球范围内，游戏行业的低迷让这一关系朝着畸形的方向发展，往往是发行商来决定游戏的命运。

当然发行商也不是没给过暴雪压力，1997年暴雪与Davidson Software公司合作时，Davidson Software公司的市场主管曾要求Blizzard North小组在8个月内完成《暗黑破坏神Ⅱ》，可是这些天才还是毫不理会地整整搞了2年。可面对暴雪的骄人业绩，发行商又有什么理由拒绝他们让自己的游戏变得更加完美呢？

“暴雪出手，必属精品。”这8个字并不只是几个能让你记住的游戏和天才的设计师，它代表了暴雪不断营造的文化氛围。暴雪的每一款游戏从开发到发行，就如同一堆矿石经过不断地筛选和锻造最终成为一块纯粹的黄金。暴雪不是黄金的创造者，他们只是知道如何让金子闪亮的炼金师。

暴雪公司大事记

年份	事件
1991	暴雪（Blizzard）公司的前身Silicon & Synapse公司成立，并开始陆续在多种系统平台上开发游戏
1993	Silicon & Synapse更名为Chaos工作室
1994	Chaos工作室被Davidson & Associates公司收购并更名为Blizzard，同年《魔兽争霸——兽人与人类》上市
1995	《魔兽争霸Ⅱ——黑潮》上市
1996	Blizzard获得广泛好评，《魔兽争霸Ⅱ》加强版《魔兽争霸Ⅱ——穿越黑暗之门》（WarcraftⅡ：Dark Portal）上市 同年《暗黑破坏神》（Diablo）上市
1997	《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）宣布开发
1998	《暗黑破坏神资料片——地狱火》（Diablo：Hell Fire）上市
1998	《星际争霸》（Starcraft）上市，同年《星际争霸——母巢之战》（Statcraft：Brood War）上市
1999	《星际争霸》轰动韩国。宣布开发《魔兽争霸Ⅲ》（WarcraftⅢ）
2000	《暗黑破坏神Ⅱ》（DiabloⅡ）上市
2001	《暗黑破坏神II资料片——毁灭之王》（Diablo II Expansion Set：Lord of Destruction）上市
2001	宣布在线游戏《魔兽世界》（World of Warcraft）开发
2002	《魔兽争霸Ⅲ》（WarcraftⅢ）上市

媒体文摘 征兵游戏

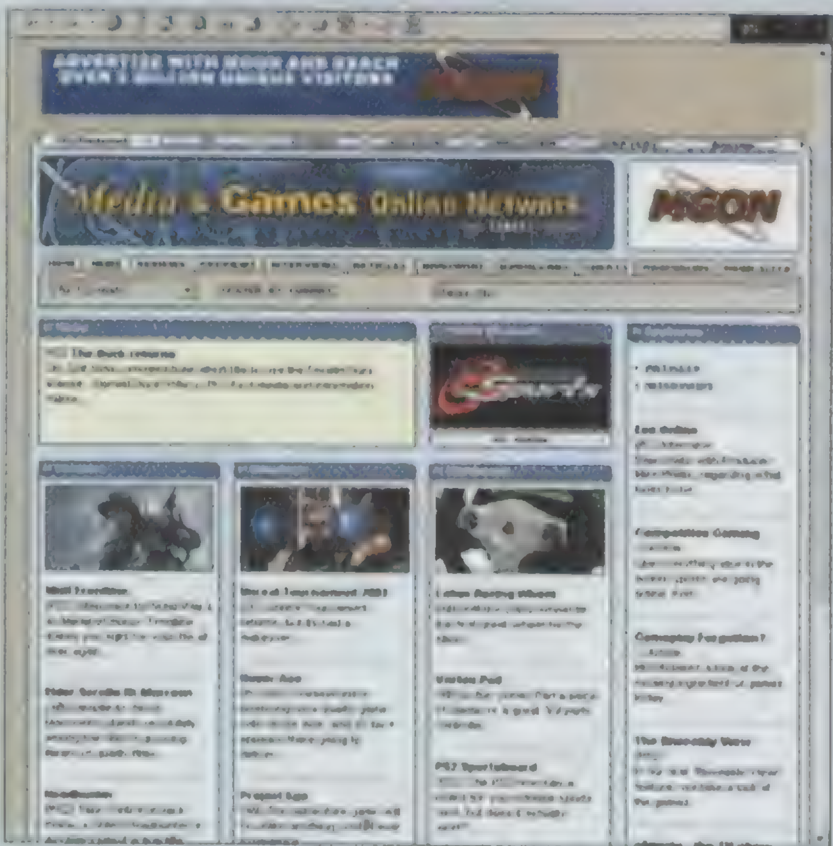


《华盛顿邮报》

为了取悦具备电脑头脑的年轻一代，军队将在7月4日发售它第一款电脑游戏。这款可在网络上免费下载的游戏不仅是娱乐产品，同时也被用来当作征兵的工具。“我们希望对年轻的美国人有所教育，以真实的角度向他们展现目前现代化军队迷人的一面。”游戏设计师，西点军校经济和人力分析办公室的凯西·沃顿斯基说。然而在战斗部分，尤其是如何表现暴力行为上，开发人员一度伤透脑筋。“我们对鲜血一类的东西显得很敏感，”游戏的设计人员说，“小组甚至不知道是不是该在敌人被子弹击中时加入惨叫的语音。”游戏设计上的另一道障碍是如何划分敌我双方队伍。由于游戏也作为征兵手段，因此设计师不希望任何人扮演恐怖分子。A队的玩家将扮演美国陆军同B队作战，而相对于扮演“恐怖分子”的B队来说，A队则被视为恐怖分子存在。“这只是观察角度的问题，”军方发言人保罗·伯伊斯说，“在美国军队里，谁都不许扮演坏蛋。”

——D·伊恩·霍普

媒体文摘 被遗忘的游戏性



《媒体与游戏》

事实是，如今越来越强调的是游戏看上去是否漂亮，而并非玩起来是否真的过瘾。人们大多数时候首先看到的就是游戏的截图，而访谈里也漫溢着作品在图象上的新异，游戏是不是真的比以前更有意思却无人问津。由于日益强大的硬件，以往几个星期才能完成的渲染现在即时便可完成。究竟是不断发展的硬件引领着游戏图形世界的前进，还是游戏和玩家在刺激硬件的速度？答案也许基于两者之间。可是在电脑拥有成百兆的内存和上千兆赫主频的处理器之前，游戏还不是一样有意思？为什么乐趣不再那么重要了？

——布拉德

媒体文摘 站在设计师头上的参议员



《下作》

国会的最后一招就是用按照其意愿制订的娱乐软件分级制度塑成如今的产业。尽管很不情愿，但在大型街机上制作的游戏还是采用了ESRB分级制度。迫于政府的压力，不少零售商假如不对游戏分级，就无法进行销售。显然，国会不会满足于分级制度的效果。目前，分级还没有任何法律意义可言。将标有“成人级”的游戏卖给未成年人既不违反本地条例，也没有触犯州立法。于是新的立法被提交了上去，尽管还没有被国会通过，但它的意图显然是要横加干涉第一修正案。

——大卫·斯坦恩

古留根尾·我我神编译

■ 期待已久的惊喜——目标举行《秦殇》首卖会

7月6日，由目标软件和第三波软件公司联合举办的《秦殇》首卖会在北京富丽宫举行。目标软件做为国内首屈一指的游戏制作公司，《秦殇》是他们耗时三年才制作出来的一款A・RPG游戏，早已为人期待。首卖会上第三波软件(北京）公司总经理李大卫和目标总经理张淳做了简短发言，《秦殇》的主程序刘刚和主策划刘豫斌为大家做了游戏的展示，之后还进行了秦舞表演、“爱我中华、修我长城”等多种生动活泼的活动。首卖会现场约有200多名《大众软件》的读者参加，并凭《大众软件》第13期杂志角花购买了正版《秦殇》产品。目前，《秦殇》已在全国上市，标价为68元。


带着《大众软件》杂志来到首卖现场的玩家们。


气氛热烈的会场。


目标总经理张淳带领玩家做游戏。

■ 全国超级反恐精英联赛进入高潮

由飞利浦消费电子显示器部和《电脑商情报・游戏天地》联合举办的“CS显亮无敌杯”首届全国超级反恐精英联赛，暨CBI第三届全国游戏大赛已顺利开赛。本次大赛是软件代理商奥美电子和软件制作商雪乐山唯一认证的全国规模的正式CS大赛。地区选拔赛在北京、上海、重庆、深圳、南京等26个城市举行，于8月3日在上海举行全国总决赛，奖金总额高达20余万元。

■ 游戏橘子又一款网络游戏《混乱冒险》登场



游戏橘子近日宣布与韩国新兴游戏厂商Nako interactive进行策略合作，以其代表作《混乱冒险》进军亚洲线上游戏市场，并将于今年下半年全面进军中国大陆、日本及中国台湾省等线上游戏市场。目前游戏橘子已规划完亚洲地区的布局：在中国台湾省初步扩增46组服务器，可同时服务3万名线上玩家；日本地区建立46组服务器，目标也是达到3万人同时上线；而幅员辽阔的中国大陆地区，因为每个省份面积都很大，加上服务的玩家众多，初期已于部分大城市建立161组服务器，可同时服务10万名线上玩家。

■ 《童话王国》新片介绍



由台湾雷爵公司制作的MMORPG《童话王国》充满了日式漫画风格，它融合了白雪公主、小红帽、灰姑娘及睡美人等玩家耳熟能详的童话故事情节，让玩家实现小时候的童话里的梦想。你可以选择人类、精灵和矮人等3种不同可爱造型，扮演美型男或梦幻女，穿梭于童话王国中，为找到四方圣兽打败邪恶的幻兽拯救米司特里亚大陆而努力。游戏中具备多达30余种工作技能，以及各具专长与特色的战斗职业。声望不但决定是否能升级，也会影响到NPC对玩家的看法。游戏预计于9月正式上市。

■ 现实法律进入网络世界 国研与《科洛斯》GM签约

2000年6月25日，为了维护网络游戏世界平衡性，国研科技《科洛斯之暗黑魔影》与旗下GM全面签订了正式的法律协议。这种把法律概念引入GM管理的行为，在中国网络游戏发展中还是第一次。国研之所以采取这样的举措，正是由于近年来网络游戏运营中出现了越来越多的问题，尤其是在GM管理方面，甚至出现了很多违反法律的重大问题，玩家作为消费者所拥有的权益受到了巨大冲击。至于此次行动的收效如何，还有待观察。

■ 新天地代理一系列日式轻松游戏





近期发行的《双星物语》分限定豪华版和普通标准版。普通版在游戏之外还附送《双星物语》原声音乐CD、《伊苏Healing》原声音乐CD、全彩色FALCOM IL-LUSTRATION COLLECTION、双星手机饰带+挂坠及双星手簿。普通版中皮皮洛版和布库尔版2种在外包装盒的图案、色调和内附的双星手机饰带+挂坠、手簿等方面有所不同。豪华版则另赠“双星”全金属制机械闹

钟、双星手机支架。游戏容量为4张CD-ROM，普通版定价69元，豪华版定价148元。风格较为另类的《七星魔法使》故事设定在一个中世纪的魔法王国，玩者扮演一位初出茅庐的冒险者。游戏开始时，玩家可以调整年龄以更改游戏初始所提供的修正值，从而获得自己满意的原创角色。你既可成为佣兵、炼金术士、猎人、药剂师，也能扮演渔夫、烧炭人、商人、医师这种平民角色，还有诸如看护妇、牧童、产婆、家政妇这种看起来很怪异的职业。此外，各角色的年龄到了蒙主宠召时，也可制造一个新角色继承死亡者的能力。游戏容量1CD，建议零售价35元。《第七夜》的故事发生在2010年前后的一座孤岛上，与大学同学一起来旅行的主角，时时被噩梦所困扰：自己的“预知”能力、无论被丢掉多少次仍会回到手中的铃铛、供奉着掌管时间之神的神社……共有5位个性各异的女主角可成为主角最后的伴侣，将全部剧情都攻关完毕后，你便进入整个故事的核心，揭开无限轮回悲剧的最后秘密。玩家不但可以从网上下载最新的剧情故事，还可以自己生成原创的剧情。本作起用了人气插图画家影崎夕那担任人物设定和作画监督。人物配音均为日本著名声优，其中包括《我的女神》中的贝露丹蒂、《乱马1/2》中的天道霞、《饿狼传说2》中爱尔莎配音的井上喜久子。本月即将上市的还有由日本EXE-CREATE公司制作的《圣界之奇迹》。它讲述的是人间的平凡少女，在天使与恶魔的争斗中寻找失散的父母、以及自己心目中白马王子等的曲折经历。这款游戏画面清新，操作简单，预计售价48元。此外，新天地考虑到目前国际环保的新潮流，放弃了原先普遍采用的纸盒内套DVD塑盒那种难以降解的材料，代之以注模纸质内盒，实现了“绿色包装”的新概念。





本刊记者在万智牌比赛中屡获佳绩

6月22日，在北京晶合时代软件技术有限公司万智牌事业部举行了“万智牌中国台北大奖赛北京预选赛”，这次比赛旨在提高国内万智牌玩技水平，增加海峡两岸万智牌爱好者之间的交流。比赛的胜利者将有资格参加在中国台北举行的大奖赛，并且获得三轮轮空的奖励。本刊记者张宇也参加了这次比赛并勇夺冠军。在此前的比赛中张宇也曾取得“绝境售前现开赛”冠军、中国首次“万智牌团队赛”亚军等成绩。

寰宇之星与新瑞狮携手推出游戏

在不久前宣布跨入游戏代理发行领域的新瑞狮多媒体有限公司，最近与寰宇之星合作，联合推出了该公司开发的新作《圣魔争霸》、《卧虎藏龙之青冥剑》和《西藏镇魂曲》。这将成为寰宇之星的第六条产品线，同时也是他的第一条大陆制作公司的游戏产品线。在双方举行的新闻发布会上，记者观察了这几款新游戏的试玩版，可以看出他们是严格针对中国初级和中级玩家市场所开发的，产品定位相当明确。新瑞狮表示，他们的产品开发完全围绕中国历史题材来进行，并且在选材上喜欢独出心裁，少数民族传说和异域风情是他们的首选题材。这几款产品在暑期的出现，势必为玩家带来更多的选择。



《万王之王》法术调整

最近，《万王之王》新开放了三个二转法术，智者第三级法术光之守护者(guardian)可守护群体抵抗魔法，也能摧毁敌人身上的守护魔法，假如双重法术(double magic)和法术大师(spell master)技能都达到50以上，则能够有机会完全抵消各种魔法伤害。剑圣第四级法术回生诀（revive sword）利用剑气激发伤患的生命潜力，来治疗所受的伤害。杀手第四级法术炽炎之刃（arc dagger）则可暂时大幅度增加匕首的杀伤力。此外，游戏在职业特性部分也有所调整。大剑师术增强威力的HP下限为原来的10倍。此外，对大祭司和妖祭司两职业也作了部分修正：大祭司附身时所需神力，约为原来所需的1/2；妖祭司附身时所需神力，约为原来所需的1/4。各附身神的威力和抗力也有所增强。具体情况请参阅万王之王官方主页http://www.kok.com.cn。

幻灵游侠推出参加守护天使行动

为了促进网络玩家素质，推动网络游戏良性发展，幻灵游侠推出了“守护天使在身边”行动。所有的幻灵游侠正式玩家都可以申请参加幻灵守护天使行动。注册成功的玩家将获得天晴数码授予的7天试玩帐号，作为守护天使的玩家可将这些试玩帐号送给自己的亲朋好友，帮助他们尽快熟悉游戏，并负责在游戏中为新手提供力所能及的帮助。活动规则详见官方网站：hl.tqdigital.com。



第9艺术

据路透社柏林报道，因特网上的极端组织活动日益频繁，带有强烈种族主义色彩游戏问题尤为明显。文章指出，这些种族主义游戏有《集中营管理员》，一款指向奥地利土耳其少数民族的集中营游戏；白人至上主义者美国民族同盟开发的射击游戏《人种清洗》，以及以黑人为目标的瑞典游戏《种族歧视》。

——路透社

可能会产生的副作用有：头晕、恶心、产生幻觉、神经失常、昏迷、死亡、口臭……魔法并不适用于所有人，使用前请遵医嘱。

——《魔兽争霸Ⅲ》中人类牧师的语音

基于小说开发的游戏已经不是什么新鲜事了，基于游戏写小说也一样。《毁灭战士》有小说，《幽浮》有小说，甚至还有一本名叫《物换星移》的小说，乃是改编自由罗杰·雷拉兹尼的小说改编的游戏。有时发行商为了促销，会在游戏上市之前就推出它的小说。因此，我们在2001年就看到了《魔法门IX》的小说《魔法门：迷雾之海》。你能读到《暗黑破坏神》的小说《鲜血的遗产》，《魔兽争霸》的小说《氏族领主》，甚至连《生化危机》都出版过一套六集的小说。只不过，这些小说是不是真的值得一看，这才是问题所在。

——《人人都出书，僵尸不例外！》罗伯特·梅尔

■ 魔兽巨型玩偶登陆中国

日前，两个《魔兽争霸Ⅲ》巨型人物玩偶从美国运抵奥美电子武汉总公司。这次暴雪为了《魔兽争霸Ⅲ》的成功上市，按照游戏中的英雄外形，精心制作了一批巨型魔兽武士玩偶。其配有可穿卸的全身盔甲与装备，能够随意移动。据悉，该游戏巨型玩偶在全世界总量不会超过1000个，大多在北美。而在引进后，中国也仅有2个。关于这2个巨型玩偶，奥美表示：其中之一奥美将留做纪念珍品永久保存，而另一个正在考虑奖给在《魔兽争霸Ⅲ》战网里获得优异成绩、为国争光的选手。

■ 2002年WCG大赛拉开帷幕

2002年WCG世界电子竞技大赛于7月在全国各分赛区进行选拔赛，于9月5日进行中国赛区总决赛。获奖选手将由大赛组委会组团，代表中国赛区赴韩国汉城参加国际总决赛。本次比赛共分《反恐精英》、《星际争霸》、《FIFA2002》和《雷神之锤Ⅲ》等4个项目。据悉，此次WCG世界电子竞技大赛首次使用了GENIUS注册系统，可让玩家方便地进行在线资料提交、注册，节省了以往人工报名注册所耗费的时间和金钱。

数码GAME

2006：欧洲休闲软件发行商联合会的报道，消费群在网络游戏上的花销将从目前的1亿2700万欧元增长到2006年的64亿欧元。此外，到2006年，全欧洲1660万宽带用户产生的利润将超过25亿欧元。

1：3DO由于资金周转问题，目前的股价停留在46美分，这违反了纳斯达克股票市场的规定。假如它无法在短时间内将股票价格提升到1美元的话，公司很有可能面临被停牌的危险。

375：源代码瘾君子网站发布森明雄关于电子游戏不利于脑部活动的研究新闻时，采用了这样的标题：《电子游戏有害健康，第375章》。

■ 天人互动暑假频推大作

目前，天人互动联同新浪网和网上连邦展开了《无冬之夜》城主执政金属包的预订活动。游戏采用全新的金属包装，凸版冲压封面，并且每套金属包内都赠送CD-KEY及城主执政令。持城主执政令的玩家通过天人互动考核后将获得《无冬之夜》特有的城主(DM)资格。玩家在新浪网游戏频道无冬之夜专区（http://games.sina.com.cn/zhuanqu/nwn/）或网上连邦无冬之夜专区（http://www.federal.com.cn/huodong/nwn.htm?uid=）就可享受到优惠的预订，并且天人互动为前300位预定的玩家准备了超大幅面的《无冬之夜》海报。游戏容量为3CD，零售定价99元。



《上古卷轴Ⅲ——晨风》以开放性的情节为最大特色，游戏地域规模的大小相当于现实中的英国，玩家可在数百个城镇和探索地点移动。更让人觉得特别的是承袭了前作的自由度，举例来说，如果玩家看到某个NPC的盔甲很好看，则可尝试去和NPC协商价格，然后在盔甲上涂上自己的名字或图纹。游戏具备表现真实的场景贴图、即时运算的光影效果、骨架基础的动作动画和数位气候系统。定价49元。

《闪点行动》续作《抵抗力量》的故事发生在前作之前。玩家扮演特种部队精英维克多·特罗斯卡，他在退役后打算隐居洛格瓦岛。然而苏军对马尔登地区发动的突然袭击粉碎了特罗斯卡的田园之梦。战火燃烧到洛格瓦岛，他经过犹豫和义愤之后最终坚决地拿起了手中的武器，对抗前作中的那位战争狂将军阿历克什·瓦西里·库巴。《闪点行动——抵抗力量》新增的步兵武器有比利时FN-FAL自动步枪、德国HK G3A4自动步枪以及以色列乌兹冲锋枪等。游戏继承了前作对战争场面的真实刻划，玩家们将更深刻地感受到一名小兵的疾苦。游戏预计本月上市，售价49元。

2002年8月游戏预发售榜			
2002年8月7日	第七封印	角色扮演	智冠
2002年8月12日	风色幻想 II：aLIVE	战略角色扮演	弘煜科技
2002年8月12日	西藏镇魔曲	角色扮演	厦门新瑞狮
2002年8月13日	花神传说	角色扮演	智冠
2002年8月28日	鱼美人	角色扮演	吉托比雅
2002年8月30日	异域狂想曲	战略角色扮演	奥汀科技
2002年8月底	秘宝奇兵	冒险射击	龙爱
2002年8月	航海世纪	3D冒险	蜗牛科技
2002年8月	三国赵云传之纵横天下	A-RPG	第三波
2002年8月	英雄传说4朱红的泪	角色扮演	Falcom
2002年8月	梦之翼	恋爱冒险	KID
2002年8-9月	童话王国	MMORPG	雷爵资讯
未确定上市时间产品			
	魔法门传奇特价版	RPG	3DO
	ZAX——异形猎人	射击	Jowood
	博德之门2中文版	RPG	Interplay
	格拉苏——巨龙的遗赠	RPG	Jowood
	龙族1.0	Online	EsofnetOnline
	魔法门IX珍藏版（暂定黑龙）	RPG	3DO
	英雄无敌IV珍藏版2（暂定骑士）	策略	3DO



两个词：《魔兽争霸Ⅲ》和《无冬之夜》。

假如我愿意，把这两个字眼用大号字体反白占上两页，就这样作为本期时评内容，想来反对的人应该不会太多。今年的暑假已经属于它们了。按照传统，目前的《魔兽争霸Ⅲ》还处在游戏玩人的阶段。高傲的暴雪一如既往地不对电脑对战的AI做任何难度调整。你可以想象那些对兵种功防属性了然于胸的关卡设计师，在安排AI行为函数时嘴角上挂着狞笑的样子。电脑将以最快的速度和最优化的伤亡比例对其英雄进行升级，随后潮水般涌向手脚笨拙的编辑们。而后者除非完全适应了新的系统、掌握了微操作、拿捏住鼠标每一次点击的时机——就象现在他们在《星际争霸》里做的那样，否则别妄图在短时间内让胜利的狞笑挂上自己的嘴角。

我根本算不上一个预言家，尤其是我连乌鸦都不会变，所以别指望我对暴雪这款褒贬不一的作品做任何精确的评价。唯一可以肯定的是，在制作小组下一款同类型游戏上市以前，《魔兽争霸Ⅲ》将逐渐取代业已步入老年期的《星际争霸》，在今后很长一段日子里覆盖着诸位硬盘里不小的一块地方。正如IGN网站的榜评作者伊万·苏利克说的那样，一旦游戏全面上市，今后两年里每周的榜单中将都会出现“争霸”这两个字。

同样，各方面对《无冬之夜》的评价也并非滥于言辞夸赞之美。《电脑游戏性》（PC GAMEPLAY）就以“它会不会是有史以来最完善的电脑角色扮演游戏？”这样一个外交辞令式的反问保持住了中立。对大多数龙与地下城规则的爱好者来说，第三版规则在多媒体平台上的演绎似乎又是一次不大不小的失败。三维引擎并没有将纸上角色扮演的活力表现出来，比如说你的人物没办法游泳，没办法跳跃，更没办法使用那种只要手能够着墙无论多高摔下来都跌不死的夸张技能。地下城主的功能也不象之前鼓吹得那样丰满，而仅仅停留在对玩家角色生杀予夺、施赠经验或金钱上。假如你不想猜度这究竟是不是制作人员为了鼓励玩家亲自编写新MOD而耍的花招，那么就必须说服自己54.99美元换来的不仅仅是一个作弊器。

好消息和坏消息的暑假





造成这种局面的借口有很多，其中最有说服力的一条就是帐务问题。自从美国最大的财会丑闻席卷所有挂牌公司以来，发行巨头便开始纷纷减仓持低——虽然平时他们也不见得就多么景气。Interplay公司把《无冬之夜》和《黑客帝国》相继卖给Vivendi公司后，立即在帐面上补足了亏损。尽管这种盈余显然是自欺欺人，但你还是能从首席执行官霍夫·凯恩的场面话里听到些许暗自庆幸。因为就在国庆前一天，游戏开发商业内周报向业内人士寄出的电子邮件中声称，Vivendi公司因为负债不堪而可能面临瓦解的危险。7月3日一天之内，其股票就下跌了26个百分点，首席执行官让-马利·麦赛耶则宣布辞职。除了被指控在2001年的财政报告上有近15亿欧元的出入外，Vivendi公司目前还得付清所欠300亿欧元的巨债。当然，你用不着担心因为这家母公司的分崩离析，暴雪娱乐和雪乐山公司便会做树倒猢狲散状。因为根据法国著名冒险游戏制作公司Cryo倒闭的经验来看，当一家名声在外的商号一旦牵涉到了债权问题，那么它的股票就会被停牌，它的董事会就会开始踢皮球，而它的合伙人就会以这样的字眼阐述自己的立场：“尽管Cryo





和本公司有着间接的利益相关，然而这并不会影响到我们继续作为一个不断努力、奋进的成功公司……"

因此，既然暴雪的主页更新还停留在7月3日，而不是以泛着绿色荧光的大写字母闪动着："我们这下算完了！"那么就是说他们有可能去河边公园看焰火了。当然这一点很值得怀疑。因为众所周知的原因，如今的美国人除了开始崇拜警察、消防员和救难队员外，同时也不得不牺牲往年驱车河边公园野营的习俗。这究竟是不是游戏商贾大发其财的好时机，我们不得而知。不过从Xbox新公布的《指环王》游戏视频来看，"甘道夫的焰火"好象不仅仅是一句华而不实的广告词而已。这其中牵涉到传统文学同流行娱乐的结合、褫夺了受众想象空间的硬件技术、游戏产业媚俗于商业利益的趋向，当然，最重要的，还是出现在大多数公共场所里层层叠叠的铁丝网和戒备森严的执法人员。

所以，就算第一人称游戏的数量已经泛滥到良莠不齐的地步，就算写实主义的廉价已经到了无可复加的程度，就算标有"国家机密"字样的绿色迷彩板条箱也早就形同虚设，军方还是要以近似施舍的姿态凑一下爱国情绪高涨的热闹。正是在这个漫溢着国家至上气氛的7月4日，美军不失时机地推出了它的第一款同时也是免费的游戏，《美国陆军》（America's Army）。毫无疑问，不管是在游戏的平衡性、真实性还是可玩性上，这样一部莫名其妙的作品都无法和目前任何一款商业游戏比拟。更要命的是，没有人会对"军队"和"免费"这两个向来靠不住的字眼投下百分之百的信任。于是，第一次作为游戏开发商，同时也微妙地兼具国家机器身份的美国军方陷入了这样一个两难的境地：作为游戏，《美国陆军》毫无叫人信服的竞争力；作为征兵工具，它那投怀送抱的姿态未免也太不矜持了一点。不管这是将军们凭着军人的愚莽下的盲目决定，抑或是他们一贯缺乏正确的判断力所致，总之，浪费纳税人金钱的罪名将再次落到这些可怜的家伙们头上。







正确的做法应该是，在八十年代以来前五十名最受欢迎的电视剧题材中随便抽取一个，然后拿那些最不起眼但同时却不可或缺的配角作为游戏的主人翁，按公认的定义给她（这一点非常重要，必须是她而不是他）构建一个性感的模型，购买目前最耗CPU资源的三维引擎，在包装盒上印着尖端显卡厂商的名字，最后告诉人们这是一款大型多人网络角色扮演游戏。假如事情还没有预期的那样完美，那么不妨在游戏中加点僵尸和怪物什么的——就象《牧师》所做的那样：紧跟潮流、迎合大众眼球、以尽量简单的手段赚取尽量多的玩家的钱。有些时候，你甚至只需要说出以下的咒语：大西部、曼妙女郎、妖魔鬼怪、3D，当然还有大型多人网络角色扮演游戏，就能象《牧师》那样把毫无趣味性可言的腐朽化为神奇的商业典范。

只有一点需要顾虑：不能让人们知道日本大学人文与科学系有一个叫做森明雄的家伙。因为最近他在对240名6到29岁对象的阿尔法和贝塔脑电波调查中发现，人们玩游戏的时间越长，大脑前额叶区的活动也就越迟钝。长时间玩电子游戏的青少年在相当一段时期内无法恢复正常脑部活动，即便他在此期间连荧光屏都不去看。此外，假如所有人都能对过度游戏造成的易怒、思想不集中、难以合群、思维能力下降等负面影响缄口不言的话，我想每个人都能过好一个传统意义上快乐无比的暑假：沉迷游戏，废寝忘食，不能自拔。

三国赵云传 纵横天下

■北京 老醋の蜇の头

编者按：

所谓资深玩家都有其特殊爱好，他们或热衷于欧美大作，或痴迷于日本岛国文化，还有一些终日泡在网络游戏中无法自拔，他们对各种各样的游戏有着极敏锐的感觉，甚至单凭嗅觉就能判断一款游戏的好坏。当然，这些人也有着这样一个共同之处：对于国产游戏——玩得很少……然而，某一天，我忽然发现，在他们中间，有人在摆弄着一款名为《三国赵云传》的游戏。



比起《三国演义》来说，有些人更喜欢看《水浒传》，虽然同为四大古典名著，但风格却大大不同。前者在排除政治因素外，更注重战争中运用丰富多样的战略战术；而在后者中，我们所见的更多是血肉丰满的人物形象。《三国演义》对于更喜欢打CS、更喜爱光头杀手的人来说，可能有些繁杂，太多的谋略不免让人应接不暇。对于不太喜欢把自己陷在各种阴谋诡计之中的玩家来说，亲临战场、体会与死神擦肩而过、领略铁骑震谷的庞大战事则更为刺激。

光荣出品的“三国”系列在吸引国内玩家的同时，也着实让国人尴尬了一把，而《三国赵云传》总算让我们得偿所愿，体验了一回国人制作的ARGP式三国，也就不免成为三国迷玩家的关注焦点。

当主角，自然喜欢长得帅些的，理所当然，在踢走那些掌管“三国”已久的文弱谋臣之后，只有那个赵云将军还看得过去，那么，且让我们看看此番他又如何将“纵横天下”进行到底。



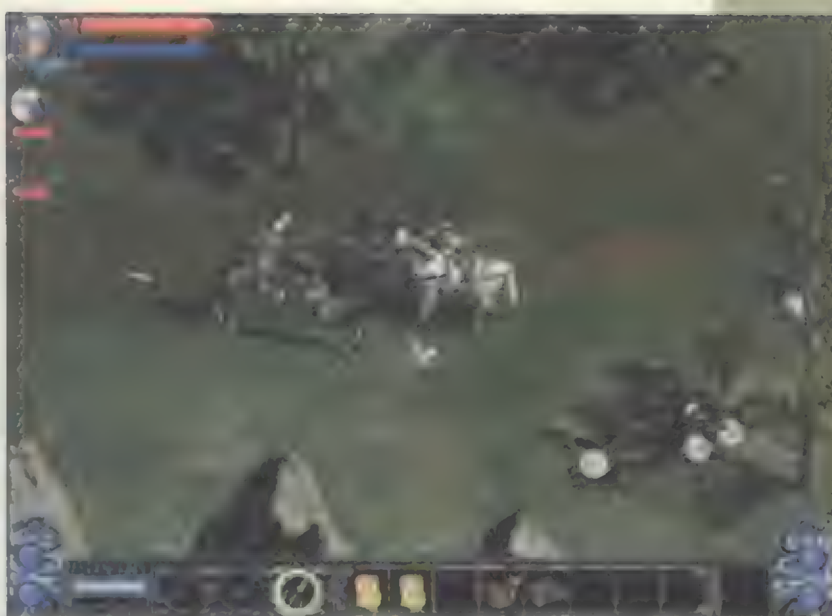


游戏类型	动作角色扮演
制作公司	第三波
发行公司	第三波
上市日期	2002年第3季度
编辑期待度	♥♥♥♥

国产动作类RPG游戏《三国赵云传》的推出，让国内玩家对“三国”有了个新的认识。也许从画面来讲，“赵云传”没有风靡世界的“Diablo2”华丽，也没有追赶时髦而去添加时尚的网络对战或合作等功能，但无论从系统设计还是剧情安排，都可以看出制作者还是下了很大功夫的。众所周知，国产游戏在西方大投入、大制作的夹缝中生存是相当艰难的，而相比十余年经验的西方游戏界来说，中文游戏开发商可以算是毫无优势，而“赵云传”之所以能迅速取得玩家的心，就是因为能够依靠文化的韵味取胜。新颖的骑马作战系统，富有中国特色的道具物品设计，都抓住了中国文化的特点，以一个独特的角度切入三国历史，为玩家讲述三国的故事。

当然，首次尝试除了新鲜和勇气以外，自然缺点和遗憾也少不了。

首先，游戏因为以战斗为主而显得情节单薄；其次，或许因为首次独立制作，在系统设计方面显得经验不足，有很多可以改进之处，如超杀与法术，还有武器的相克等。资料片中对这些部分都加以调整和完善，开发厂商吸取前作的优点和教训，在一代的基础上开发续作，从一代赵云与文鸯结为


百年之好的结尾开始，继续《三国演义》的故事。后期如白帝城救主、阳平关大战曹真、平南蛮、七擒七纵孟获、凤鸣山杀韩家五将、天水关大战姜维等广为人知、脍炙人口的故事都将一一展现在玩家面前，同时玩家所熟悉的三国后期著名将领也会悉数登场。

"纵横天下"秉承前作的风格，依然采用ARPG的游戏模式，继续体现赵云冲锋陷阵、血染战袍的军旅生涯。不过与前作不同的是，游戏在战斗方面将加入双方甚至是几方士兵大厮杀的场景，无论是战斗场面还是气势都比前作要壮大、震撼许多。

在操作方式方面，游戏仍旧采用鼠标与键盘热键相结合的方式，无论新老玩家都可轻松上手。游戏的画面与前作相同，仍以清闲细腻的画风为主，让玩家充分体验到那种"横刀立马夕阳下，一朝功成万骨枯"的感觉。

在武器系统方面，资料片中除继承前作的武器炼化系统外，还新增加七宝刀、吴王剑等十余种神兵利器。当然，玩家不可能拥有所有的神器，有限的行囊容量决定了玩家势必对其作出取舍。在法术和必杀技方面，"纵横天下"中做出较大的加强，对前作中的法术和必杀技作了相应调整，而且还增加一些实用性与观赏性俱佳的法术与必杀技。随着武器与法术的更新，各兵种装备之间相生相克的关系也会加强，这使游戏的趣味性和挑战性大大增加。




随着故事的展开，新一代诸多年轻将领也逐渐崭露头角，关羽张飞死后，他们两人的儿子关兴与张苞逐渐挑起大梁，成为蜀国后期异常重要的年轻将领。续作中，自从先主刘备死于白帝城之后，二人觉出自己的不足，决定去寻访名师，没有参加汉中保卫战和平南战役，直到诸葛亮出祁山之时，两人才学成归来。就性格上而言，关兴可能稍微圆滑、机智一点，而张苞则相对朴实憨厚一点，两人自幼相熟，亲密无间，对这种互补性格的形成可能也有影响。两人十分敬慕赵云，希望有朝一日也能学到这般出神入化的武艺，因此时常追随在赵云左右。

七擒孟获是三国故事中的一大好戏，在资料片中自然也是一件值得大书而特书的故事。在益州用汉兵对阵、五溪洞借地势演武、桃花渡请鬼兵拒敌，这些传说中的战斗都会在游戏中重现。

此外，一个叫做夏侯楙的角色将继续贯穿全剧，他和夏侯兰有什么关系，又继续扮演了什么样的角色呢？还是留给玩家在游戏中慢慢地去体会。




与前作单一结局不同，《三国赵云传——纵横天下》中不但有个模拟史实的结局，还增加了一个全新大胆的原创结局：本来应是文鹭逝世，赵云厌倦军旅归隐山林，蜀汉最终失败的惨淡收场，但新的结局则是通过玩家努力，帮助蜀汉去兴复汉室，还可能与获救的文鹭重逢。当然，影响结局的线索也错综复杂，如何打出玩家心目中的结局看来注定会大费一番周折。



Laghaim

■北京 水瓶·海蜇



游戏类型	网络RPG
制作公司	Nako Interactive & Galaxy Gate
发行公司	游戏橘子
上市日期	2002年第3季度
编辑期待度	♥♥♥♥

视点/视角调节功能的设定，可以让玩家像变色龙一样视野广阔；而战斗时放大的战斗场面则直接冲击玩家的视觉神经。

游戏以西纪2357年的未来世界为背景，有50多万人被选中乘坐救援航空飞船舍贝宣号飞向新的星球纽鄂斯，以逃离极度污染的地球。纽鄂斯的大小与地球差不多，它有蓝色的天空、清爽的新鲜空气、丰饶的绿色大地，并分为22个庞大的地区。与地球相似，这里也拥有各式各样气候不同的地区。

然而，经过7年的长途跋涉，到达了纽鄂斯星球的地球人仍得不到和平宁静的生活。星球上共存的几个种族为了争夺地盘而进行着激烈的斗争，在遭受外来种族Progmare人的袭击后，4族达成同盟，并肩作战以求抵抗外敌。

在游戏中，玩家可以选择宿门、佛龛、凯利顿、艾迪亚种族这4族中的一个，他们都拥有力量、智慧、机敏性、体力、统帅力5个属性，不同的属性影响着玩家在游戏中的不同技能。像智慧与魔法有关，当智慧值上升时，魔法的攻击力和魔力上限也随之上升；而如果想使用激光类武器时，则就要注意陪养机敏性；如果想占山为王，那么统帅系数就起到了重要作用。

佛龛拥有最强大的力量和生命力，像佛龛这样的战士型种族擅长于近距离的遭遇战，他需要很高的HP值，为了提高生命力还需要不断提高体力值；而在游戏中拥有最强攻击力的种族凯利顿族擅长魔法，凯利顿族当然更重视智慧的提升。宿门人拥有高超多样的生产技能和极强的环境适应能力，他用高超的生产能力为其他种族制作各种装备。他的学习能力很强，当等级达到一定级别时可以使用其它种族的魔法和部分技能；而性格温和的艾迪亚族人虽然也使用魔法，但他们主要使用防御性魔法，是一个爱好和平的种族。

当等级升高时，可以捕获的魔兽等级也随之升高，这时需要一定程度的生命力作为后盾，因此，从游戏的后半程开始，最好同时提高体力和智慧系数。

为了成为游戏中的强者，苦练升级是必不可少的步骤。一些超级装备都需要玩家升到一定等级之后才能打到，不同等级和能力的玩家所拥有的













物品也不相同。在《混乱冒险》中，玩家主要是通过与魔兽的战斗来获得经验和特定物品，战斗中若胜利，就会获得经验值，获得的钱也会自动归于自己。偶尔也可能从怪物身上取得物品，取得物品的机率在每种怪物身上有所不同，这些特定物品是随机出现的，并非每次都能获得，不过通常是买不到的好装备哦。

初入游戏时，与好友组队一起进行比较安全，同时对提升经验值也很利。因为，在《混乱冒险》中，组队获得的经验值至少比个人独自战斗要高出15%，而且每增加一个队员，还会再增加5%。当然，组队也是设有上限的，但如果5人组队，每场战斗可多得到40%的经验值，领队则会得到更高的经验值以作为充当司机的报酬。

除组队进行游戏外，游戏中还设有公会系统，当符合拥有会员10人以上、其中30级以上的有5人时，就可以申请成立公会。加入公会后可以享受各种福利，同时各公会间也可以进行PK。

移动门是《混乱冒险》中一个较为独特的设计，进入游戏后，玩家会出现在拉格拉米亚广场。拉格拉米亚广场中央有圣坛，若点击圣坛，再选择各族的村庄或夏隆平原，就可以移动到该处。各族的村庄中央也有圣坛，点击圣坛就可移动到拉格拉米亚广场或夏隆平原。不只拉格拉米亚，在各猎场外围及各种族村庄也都设有移动门，节约了玩家在地图中走动的时间。

游戏的视点是其特色之一，可以随意调节，360° 自由旋转，既可放大观看也可缩小俯视全局，由于采用第一人称及第三人称的复合视角，所以对四周环境的各处皆可观察。尤其在战斗场景时更可令玩家有如亲临其境一般，透过自由的视角给予玩家最大的方便。游戏中的所有画面均为3D，游戏界面富有现实感和华丽的感觉，并为玩家设计了数十种感情的表达方法，方便玩家在游戏中与朋友们相互沟通交流。同时，玩家可以在这里选择从古代到未来的众多武器装备。当然，网络游戏中少不了一种叫JS的玩家，现在，他们可以自己用原材料制作物品进行交易，有了一定的资本以后还可以直接经营商店。

与其他网络游戏一样，在这里，玩家也可以组织帮派、建设城堡，可以进行文字或是语音聊天，结交更多的网上好友。与时下另一款流行的网络游戏《石器时代》不谋而合，玩家也可在《混乱冒险》中拥有自己的宠物，不要小看这些宠物，它们不仅是你战时的伙伴，还可以帮助你提升自身的特性哦。因为是未来世界，所以玩家还可购买到机器人，通过它们还能获得各种物品。有了一定数目的金钱后，玩家可建立自己的“蜗居”，既可在这里大开生日Party，也可存放私人物品，更可与爱侣在这里厮守，共筑爱巢。

游戏的操作十分简单，鼠标和键盘热键配合使用即可。游戏中还设定了昼夜的时间系统、阴晴的天气系统，随着时间的不同，玩家还会发现游戏中有影子长度的变化。



霹雳小组3 年度版

SWAT3:Tactical Game of the Year Edition

■北京 阿斯匹林









游戏类型	第一人称射击+战术模拟
制作公司	Sierra
发行公司	奥美电子
上市日期	2002年7月20日
编辑期待度	♥♥♥♥□

在CS抢占众多玩家硬盘之前，雪乐山的《霹雳小组》也颇受玩家欢迎。在去年的《霹雳小组3——精英版》推出之后，今年他们又带来了它的新作，相信雪乐山还会推出更为惊险刺激的作品。

《霹雳小组3——年度版》其实是去年推出的《霹雳小组3——精英版》的加强版，自从雪乐山在1998年成功推出FPS游戏《彩虹六号》后，这种小队战术模拟类的游戏就颇受玩家好评，此次“年度版”将在“精英版”的基础上取长补短，为玩家精心打造一个真实的反恐世界。

在《霹雳小组3——年度版》中，制作者为玩家设计了多种丰富的任务，包含了1个全新任务、5个多人任务以及21个原创任务。在单人模式下，玩家仍扮演霹雳小组的队长，带领队员与恐怖份子进行一系列斗争，包括拆除炸弹、保护人质安全等。在单人任务中将增加一个全新的任务，敌人的AI也将更完善，所以，在本作中单人模式仍具有挑战性。对战模式中包括死亡竞赛、团队比赛、积分比赛等5种方式，这样一来，在多种战术、合理平衡性以及丰富的地图支持下，游戏会将玩家带入一个完全拟真的反恐战斗中。而有了完善的Mod的支持，玩家可以不断增加新的任务、人物、武器，并通过相关工具和组件进行修改。玩家可使用Mod选择器，从列表中选择已下载的Mod，然后游戏便会自动进入该模式，既简洁又方便。

这次的新版本在真实性方面又有提升，所有的剧情均以洛杉矶的实地场景为依据。制作者在本作中加入了真实的SWAT战术、武器装备及真实的弹道特性，透过树木或玻璃射出的子弹虽然会有一点影响，但在已瞄准的情况下仍会击中对方，甚至将敌人致于死地。游戏中还新增了武器惯性的设计，重型武器比轻武器更难以瞄准目标，而且随着移动的速度变化，瞄准的准心偏差就越大，成功率也越低。同时，在投掷烟雾弹、闪光弹时，也可以根据敌人的数量和距离选择全力掷出或使用一半力量掷出。

游戏的操作同前作相同，仍是鼠标与键盘热键结合使用，另外新增了一个“倚靠”的动作。这样一来，玩家可以更好地隐蔽自己，并对敌人发动突然袭击。

当然，更多玩家会钟情于多人联线对战模式，这款新作对多人联线和网络对战的战术、地图、互补性等方面都作出了更新和调整，最高可支持10人的警匪对战。如果人数不足，游戏中还可提供相应的人选，这其中甚至包括提供指挥官。联机游戏时，玩家可设置9个常用对话，也可将自己的声音录成文件导入游戏。游戏对机器的基本要求是Pentium Ⅱ 300，64MB内存，当然拥有一块3D加速显卡更是必不可少，在Win9X/Me/2000下均可运行。



闪点行动 抵抗力量 简体中文版

OpFlashpoint:Resistance

■云南 yago



在推出资料片《闪点行动——红色战锤》后，Codemasters又马不停蹄地拿出了第二款资料片，据说这部即将推出的资料片耗费了近一年的时间才完成开发。

《抵抗力量》的故事实际上发生在《闪点行动》之前，大概该算"闪点前传"吧。玩家在这部资料片中扮演特种部队精英维克多·特罗斯卡，这位勇士退役后打算隐居洛格瓦岛度过一段安静的生活（洛格瓦岛距原作中的马尔登等三大岛屿并不遥远），然而一群苏联叛军企图挑起美苏间的战火，对洛格瓦岛进行袭击，既然战火已经燃烧到洛格瓦岛，特罗斯卡只得重新拿起武器加入战斗。

游戏初期，玩家扮演的特罗斯卡只有一杆老式步枪，随着战斗规模的逐步加大，你将缴获更多更好的武器和装备，发展到后来还会有美军特种部队介入，他们也会给主人公带来更多威力强大的家伙。这款游戏还巧妙融入了角色扮演的成分，玩家携带的武器装备甚至弹药都可以带到下一关，如果你愿意甚至可以凭那杆老式步枪打到游戏结束。不过也得小心，如果上一关把子弹全部打光，下一关开始后你会发现自己囊中依旧空空荡荡，要完成任务必须先去搞点弹药。当然，你会有很多战友，在有些任务中你需要他们的紧密配合，这些战友们经过多次战斗考验后，射击精度和奔跑耐力都会有所提高。

作为一款射击游戏，武器永远是引人注目的焦点，《抵抗力量》当然不会忽略这点。在该资料片中，新增的步兵武器有比利时FN-FAL自动步枪，德国HK G3A4突击步枪以及举世闻名的以色列乌兹冲锋枪。手枪也比较多，有苏制Tokarev T33手枪、捷克CZ75手枪、蝎子Sa61冲锋手枪、格鲁克17和贝雷塔92F等。交通工具方面新登场的有民用大巴、警用吉普和摩托车，敌人一方也多了卡-50武装直升机。

《抵抗力量》让玩家们重返《闪点行动》中那些熟悉的场景，同时也把整个游戏的水平上升到新的台阶。首先是游戏画面的飞跃，场景内所有物品全部换用高分辨率质材构筑，士兵、车辆、建筑物和地形地貌都显得非常清晰。游戏中的整个洛格瓦岛大约有100平方英里，如果不考虑四处巡逻的敌人，玩家操纵的主人公完全可以自由穿行于岛上各处。其次也是笔者最强调的一点，游戏的方式又回到传统的孤胆英雄模式，玩家再也不用手忙脚乱地向手下六七个小兵发号施令，你所要关注的就是主角一个人。

《抵抗力量》对硬件配置的要求不高，但如果你打算在理想的画面质量下顺畅运行这个游戏，PⅢ 733的CPU和256MB内存是绝对少不了的。波希米亚的制作人员还进一步优化了多人模式代码，当玩家通过网络联机游戏时会明显感觉到画面滞缓的情况大有改善。

游戏类型	第一人称射击
制作公司	Codemasters
发行公司	天人互动
上市时间	2002年8月
编辑期待度	

《闪点行动》算是一款出色的策略射击游戏。新资料片《抵抗力量》继承了前作对战争场面的真实刻画，玩家们将更深刻感受到一名小兵的疾苦，这才是《闪点行动》系列最吸引人之处，曾经在前作中忙得晕头转向的玩家一定会赞同这个看法。







天使帝国III Sala Saga

Sala Saga

■北京 三色堇

游戏类型	回合+战略
制作公司	大宇资讯
发行公司	寰宇之星
上市日期	2002年10月
编辑期待度	♥♥♥♥□

相信这是所有“天使迷”们引颈期盼的热门游戏作品，同时也是一款制作精良的战略游戏。



这一次的故事发生在美丽丰饶的爱斯嘉大陆，在这里爱尔达民族与其他两个民族一直相安无事，和平共处。爱尔达民族位于辽阔的大陆中央，他们崇拜生命女神“莎拉”（Sala），生命女神Sala创造了12棵生命之树，并由此发展成12个国家。随着时间的流逝，爱尔达人所处的地域逐渐由中央集权转向联邦体制。联邦为一议会型组织，结合在各国自由的军事合作与经济贸易前提之下，实质上对各国来说并不存在有效的约束。然而12公国原为各自独立的体系，历时三百多年的联邦制度更是日渐松散，后来随着联邦军队的取消，加速了各国合作关系的瓦解。由萨梅尔、贝力欧、拉奎尔所组成的欧查三国位于爱尔达联邦的西南方，欧查三国近年来在政治上不断对联邦的各项措施进行阻挠与反对，军事上更显得蠢蠢欲动，致使爱尔达的危机开始浮现。



由目前笔者得到的第一手资料看来，制作小组在游戏画风方面较前几部作品做出更进一步的优化。继承《新天使帝国》的全3D设计，同时大大增加多边形的数量，使人物形象看起来更为真实丰满。《天使帝国Ⅲ》以一个多民族的世界为背景，因此，美工人员在绘制3个不同民族时也运用了不同的画风，使来自不同国度的人物都能拥有个性装束和不同风格，这一点玩家们可从人物设定的初步草图中一眼看出。



职业的不同会造成角色在地图上的形象也不同，人物采用可爱的Q版形象，制作人员为配合游戏中人物形象的风格，在制作特殊能力攻击时也增制了一些搞笑版的画面。

兵种职业的选择是《天使帝国》系列中不可缺少的一个重要环节。从最低等级的小兵开始，玩家依次可以进阶为祭司、枪兵、盗贼3个职业，然后再从这3种职业衍生出更多的职业，如枪兵可发展为骑士、战士、飞行系骑士；担任祭司职业的可发展为魔术师、牧师、亡灵法师等高阶职业；盗贼职业则可发展为吟游诗人、驯兽师、弓箭手等高等职业。由于各职业属性有不同的特性以及成长方式，玩家在战斗前对其进行合理组合就成为十分重要的一步。



此次的战斗动画将以多层卷动方式来表现战斗时的绚丽场景，而且每一层战斗背景均由美术人员手绘而成。战斗背景在卷动时可由各方向行进，大大加强玩家的视觉深度。在地图绘制上，加入雪地、河流、山丘、平原、沼泽等20种以上的丰富地形，玩家在战斗时也要注意根据地形的不同来选择兵种，以达到事半功倍的效果。

第七夜

无限轮回的终结



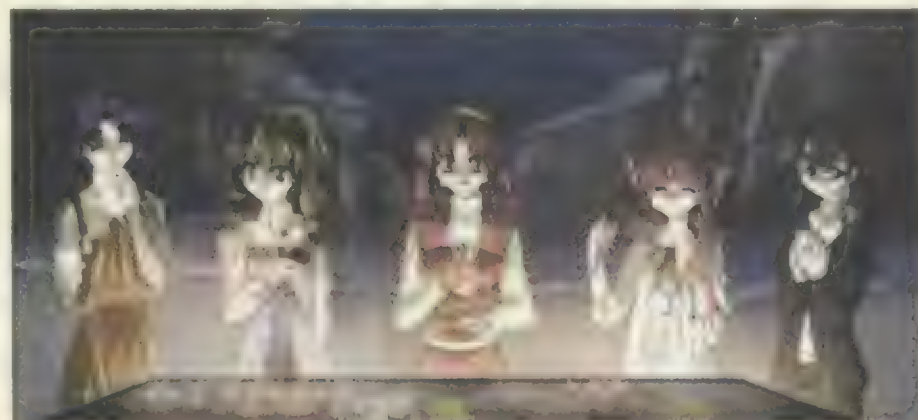
Never 7:The End of Infinity

■北京 水瓶·海蜇

游戏类型	恋爱养成
制作公司	KID
发行公司	新天地互动多媒体
上市日期	2002年8月
编辑期待度	

“充满谜团的爱与死亡之旅（其实最重要的是有美女相伴）”——这足以吸引恋爱养成类玩家的注意了。

在美少女恋爱游戏领域，日本KID公司可谓是老字号的实力厂商，多年来佳作层出不穷，势力遍及家用及PC各大主机平台。新天地去年年底引进并汉化的KID名作《秋之回忆》自推出之后，一直深受广大玩家的肯定与好评。眼下炎热的暑期已至，KID的另一款恋爱冒险大作《第七夜——无限轮回的终结》也即将上市，不知是否能给各位Fans们带来一丝温馨与凉意？



与《秋之回忆》不同，《第七夜》并非走校园青春偶像路线的正统派作品，而是别出心裁地融入悬疑与科幻成分。故事的舞台被设定在南海中的一座孤岛上，与大学同学一起来旅行的主角，时时被意味不明的噩梦所困扰，而随后的生活中又屡屡发生不可思议的事件：自己的“预知”能力、无论被丢掉多少次仍会回到手中的铃铛、当地传说中的“神隐”事件、供奉着掌管时间之神的神社……本来应该是轻松愉快的度假旅行，却成了死亡阴影笼罩下的噩梦之旅。在主人公的身边，共有5位性格各异的美少女，她们都有着各自不为人知的心事，并与岛上发生的种种无法解释的事件有着千丝万缕的联系。玩家不但要与她们一起面对恐惧与死亡的考验、揭开时间无限轮回之谜，还要以真情抚慰她们受伤的心灵，并最终找到自己的情感归宿。

游戏的人物设定部分由日本人气很高的漫画家影崎夕那担当，她曾以“影崎由那”的笔名在CORE COMIC等杂志上连载过多部漫画作品，其中名为VIcious的系列还曾被改编为OVA动画，PS上著名的《私立凤凰学园》系列则是她参与游戏制作的代表性作品。

《第七夜》最初于PS主机上登场，玩家反应热烈，但也不乏“时间轮回之谜没有交代清楚”的声音。于是KID又随即推出NGP版，以身上谜团最多的女主人公“泉”为中心，补充了大量“解惑”情节。而之后的DC版采用新标题《第七夜》，为每一位女主角设计了多种结局，并搭载开放式剧情创作系统和网络上传下载功能，以“完全版”的形态登场。基于DC版移植的PC版是本作的最终版本，除了将分辨率提升至家用机望尘莫及的800×600之外，还采用大容量CD音乐，具有极高的制作品质。作为一款曾在家用主机领域获得巨大成功的经典恋爱游戏，《第七夜》简体中文版会有怎样的表现呢？让我们拭目以待。









古龍群俠傳（網路版）



聶合霙验室 suki

游戏类型	网络RPG
制作公司	香港智傲系统有限公司
发行公司	育碧软件
上市日期	2002年第3季度
系统配置	Pentium Ⅱ 300、128MB、Windows 9X/2000
编辑推荐度	

天涯远不远？
不远！
人就在天涯，天涯怎么会远？

明月是什么颜色？
是蓝的，
就像海一样蓝，一样深，一样忧郁。

明月在哪？
就在他的心，他的心就是明月。

刀呢？
刀就在他的手！
那是柄什么样的刀？
他的刀如天涯般辽阔寂寞，
如明月般皎洁忧郁，
有时一刀挥出，又仿佛是空的！



天涯、明月和刀只能在古龙的世界中统一，而古龙的死让这个世界停留在过去，人们只能在那全套59本的小说里体会风铃中的刀声、踏月色而来的微笑。

智傲的工作人员也许是不忍让这个世界停顿，所以在互联网上再造了古龙的群侠们，《古龙群侠传网络版》的诞生让玩家和读者可以亲身走进那破旧的古镇、漫游在无边的大漠，做一个浪子。

《古龙群侠传网络版》以最受角色扮演游戏迷欢迎的45°俯视视角进行，在画面及图像方面，所有角色及场景均采用真实比例及3D Pre Render制作，让玩家真正融入到那个虚拟的世界当中。为了还原一个古朴精美的武侠世界，游戏中每个场景都完全尊重古龙原著，玩家可以亲临诸如“紫禁之巅”、“楚香帅的三桅船”等古龙小说中的经典场景，体验绝代奇侠的非凡经历。古龙的世界多是冷峻、肃穆，即使是江南春色中也潜藏杀机，游戏为表现这种特色，除了着重刻画自然风光的宏大和人文景观的精致外，在整体场景上特别注意渲染危机四伏的气氛。当然，非人的怪物在游戏中很难达到小说的效果，但其诡异形象确实也达到一定的恐怖效果。当一群4米高的巨人横在当街时，谁都不能掉以轻心。

游戏始终不能等同于小说，但这并不是说游戏就不及小说。眼前17寸显示器中的画面始终赶不上文字在人脑海中激起的幻想，但程序的开放和剧情的无限延展，又塑造了一个全新的世界。小说看完了就只有回味，而游戏则可以一直玩下去，永远有你想不到的故事。《古龙群侠传网络版》对线上游戏有一大突破，许诺每月定期更新游戏及主线故事，让故事持续发展，也可让玩家明确地知道自己进行游戏的目标。随着主线故事任务的更新，游戏角色及场景等也会加到游戏中，也许有一天，《古龙群侠传网络版》会比我们身处的世界还要大。

既然《古龙群侠传网络版》是游戏，它就具有所有游戏的要素，这也是所谓的游戏系统。《古龙群侠传网路版》有着众多不同的系统，每个系统也会有不同的界面，但为了方便玩家，在游戏中玩家可自行移动各界面视窗，设定最方便自己使用的界面位置，加上界面及热键操纵简单容易，另外在游戏初期玩家还可利用新手教学区学习如何进行游戏，让新手玩家在瞬间掌握游戏操作。

游戏中人物属性较多，很多新手可能无法掌握它们之间的关系，下面详细说明一下：

力量：力量越高的人臂力越强，血气也会越高，可以拿越重的东西，也可以携带更多的物品。力量将影响玩家的血气、勇气、耐力、命中率、负重量。

体质：反映一个人的健康程度，体质高的人血气会较高。体质将影响玩家的精力、血气、耐力、回避率、负重量。

速度：反映一个人反应和应变的快慢，高速度是成为高手的重要条件之一。速度高的人不进攻则罢，一旦进攻就会令对手措手不及，给人以“不鸣则已，一鸣惊人”的印象。不但如此，速度高的

人进攻次数多，招架的速度快，是先发制人的必要条件。速度将影响玩家勇气、耐力、韧性、命中率、回避率。

才智：反映一个人物观察力和接受新事物的能力。才智高的人在战斗中比较容易观察到对手的破绽，特别是在敌人施展武招时，在一刹那间置对手于死地。与此同时，才智高的人比较容易看破对手的虚招，或下一步攻击的范围，会有效地加以防范。才智将影响玩家的心神、法力、韧性、命中率、回避率。

灵性：反映人体精神的素质，灵性高的人精神空间广阔，修练武招及绝学的成就也会远超常人。灵性将影响玩家的心神、法力、韧性。

神魔度：神魔度会影响敌人对玩家的态度，另外部份任务需要一定的神魔度方可进行。

五行属性：这类属性不能修改、增加或减少，五行属性分别是金、木、水、火、土，五种属性相克，分别是木克土、火克金、土克水、金克木、水克火。某些装备也有五行属性，若玩家与装备的属性相同，装备的效果会大大提高。

江湖威望：玩家的声望需要通过完成任务方可增加，如玩家要成为帮主或掌门则必需有一定的江湖威望。

封号：玩家能力的一种标记，封号会视玩家的能力然后由系统给予。

了解这些后，便可创建自己的角色了。这一步并不是真的多重要，因为游戏打破同类游戏受角色职业所限的框框，采用崭新的开放式技能系统，玩家可随喜好去训练自己的角色和学习不同的技能，除了可让玩家得到绝对的自由度之外，还会让玩家拥有在游戏中独有的角色。当然，对于这样的设定有一些争议，因为全才的出现成为可能，也许他们会造成游戏失去平衡，但这些还需要长时间的测试。

游戏的任务共分成3个等级，分别是虾米任务（0～20级），好汉任务（21～50级）和大侠任务（50～100级）。第一个等级的任务一般都是跑跑腿和回答一些简单的问题，例如到某地找个人，帮忙买东西或是回答一些数学问题等；中级任务就比较复杂了，一般会有战斗要求，例如拿下采花大盗的首级等，不过任务流程并不是很复杂，难度也不是很高；高级的大侠任务难度与前两个等级不可同日而语，完成整个任务玩家几乎要跑遍世界的每一个角落，不过完成后的奖励也相当丰厚！任务是每个网络游戏必不可少的，虽然有些落于俗套，但每月都更新的主线应该可以弥补这个缺陷。

还有许多纯粹属于玩家自己的东西，能让玩家互动是线上游戏的一大特点，这也是门派系统的设计概念。玩家除了可组织团队外，更可在游戏中组帮立派，建立自己的势力，还可学习各项门派专属技能，另外官方会举办大型比赛活动，让各门派共同争夺“天下第一大派”的名誉。此外，在不同服务器进行游戏的玩家也可以互相通信，对于平日只会上线聊天而从未接触线上游戏的玩家是一个入门的大好机会，更能通过这个系统组织最庞大的线上社群。

为了防止恶意PK的泛滥，游戏在平时不允许PK，玩家只有到衙门花500两银子购买生死状后才会变成红名，而且在游戏里红名的人物只能和红名的人物PK，这样保护了那些后进游戏的玩家，也使游戏充满了和谐的气氛，每个人都有选择的权力。当你想从红名变回白名时，只要再去衙门交500两银子即可，无需任何其他要求。

《古龙群侠传网络版》就是这样一个游戏，在现代社会的氛围中去体会那个凄风冷雨的社会，以一个现代人的心理去接触李寻欢、陆小凤，历史的交错和碰撞都在你的指间。你依旧还会怀念古龙的小说，但你却是坐在电脑前回忆那一切。











秦朝的王子复仇记

评  的方方面面

■北京 李智



很幸运在第一时间拿到《秦殇》这款游戏。在这个假期里，游戏市场可谓百花齐放，《秦殇》作为国产游戏风头最劲的一款，在经历了E3大展之后，以崭新的面貌登上货架。这款备受期待的国产游戏终于揭开了它最后一层神秘的面纱，笔者在玩了数天之后，有很多感想要和大家分享。



2D画面体现古朴，语音效果略有缺陷

首先，《秦殇》融合《暗黑破坏神》和《博德之门》系列的画面风格。整个游戏采用16位色2D平面设计，虽说目前游戏3D化是主流，但众所周知，2D的游戏更加考验开发者的美工水平。在这一点上，《秦殇》没有让广大玩家失望。人物的动作栩栩如生，画面背景十分精美。游戏的整体画风非常古朴，如果说《暗黑破坏神》给人一种古西方的背景底蕴，那么《秦殇》带给人的就是古代东方的文化内涵，人物的服装造型、房屋建筑的设计都取材自真实的历史资料。由于《秦殇》属于ARPG类型，所以不同于以往三国类型的游戏，它对环境的刻划更为细腻。进入一间普通民宅，房屋中的生活用品会一一展现在你的眼前，普通的民宅和富人家的民宅内部完全不同，在这一点上，《秦殇》做得十分细致。但在游戏过程中，还是发现一些设计有欠考虑，比如所有山洞内部的设计都比较单调，除了地图构造不同外，画面背景都是一样的，只有部分山洞内多了河流。如果这样的场景能够像《暗黑破坏神》一样，每个洞窟内部通过摆设、装饰来展现出不同的风格，那样就会更好。

从《秦殇》一开始的CG动画中，我们就可以了解到一点：与同类型的《暗黑破坏神》、《博德之门》等游戏相比，《秦殇》的角色对话全部采用中文配音，熟悉而又字正腔圆的中文发音让我们备感亲切。但还是得指出，我们的配音演员们在游戏配音这一个领域距离国外同行的专业水准还有差距，游戏中的配音总是带给人一种朗读的感觉。其他音效方面，在游戏过程中，经过河流时，可以清楚地听到流水的声音；经过荒野时，如果有野兽存在，你也可以听到野兽嚎叫或大声喘息的声



总评 90

☺	游戏具有很高的可玩性，庞大的支线系统和值得挖掘的五行系统都适合喜爱RPG游戏的玩家来钻研。
☹	对人物性格的塑造稍有不足，游戏中的情感线索也较少。

制作	目标软件
发行	第三波
媒体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

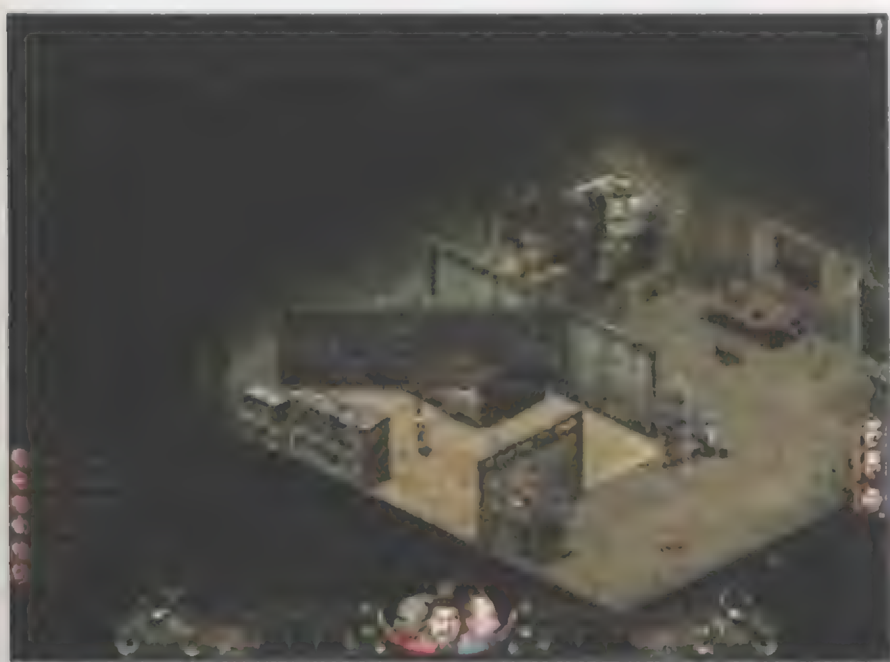
画面：■■■■■■■■■□
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■■
娱乐：■■■■■■■■■■
剧情：■■■■■■■■■□



在游戏中有一段对人物身世性格的说明，这也是对人物的刻画手段之一。



游戏中有不少像这样跑腿的小任务，很容易完成，但是报酬也不高。

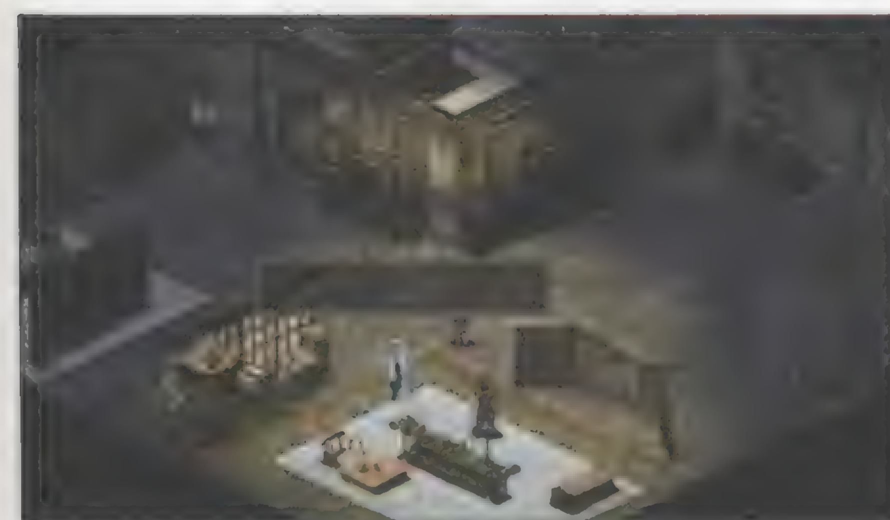

注意看屏幕左边，一些主要的说明都会在这里滚动出现。

音。像在《暗黑破坏神》中一样，你可以凭耳朵判断落在地上的物品是宝石还是兵器。在游戏中，我仔细测试了《秦殇》对于声音定位的程度，结果让我惊讶：在这一点上《秦殇》做得非常好！我可以清楚地听见声音传来的方位并判断音源与我的距离。

分支任务数量庞大，队员加入任你选择

《秦殇》的主线剧情和分支任务系统在单机游戏方面构成了主要的游戏部分，先来看《秦殇》的主线任务：剧情由主角（扶苏）死里逃生开始，不断发展，一直到除掉奸臣赵高，目睹自己的大秦王朝毁灭，一共要经历30余个主线任务，跨越40个左右的大场景！在这点上，《秦殇》吸取了RPG类游戏的最大优点，虽然《秦殇》与《暗黑破坏神》同为ARPG类型，但在剧情方面，《秦殇》则显得丰满许多。游戏过程与故事情节紧紧相连，尽管主线任务是固定设定好的，但仍旧有多种路线可以完成。选择不同的路线可以得到不同的结局，游戏给玩家提供最大限度来自己打造剧情。在队员方面，玩家也有很大的自由选择权，一些任务和事件的发展决定了某些队员有没有可能加入你的队伍。如果你在处理任务时判断错误，把他们当成敌人除掉，这些队员就不可能再加入队伍了。还有一些队员比如赵茜是由于曾经救过你而惹祸上身，你要尽力去救她，如果不能成功救出她，她会被秦军杀死，也就没有可能加入队伍，最后的结局也会受到影响。除了剧情发展需要的主线任务，《秦殇》还有100多个支线任务，这个数量已经堪和国外《博德之门》、《异尘余生》这样的RPG大作相比。有部分支线任务是为一些RPG游戏的老玩家设计，任务的完成过程极为复杂，不仅要判断得当，还要有一定的战斗能力，奖励自然不薄。在任务的设计上，《秦殇》依然采取多路线的方式，一个任务可以有几种方法去完成。但要注意一点：在《秦殇》中，除了主线任务一定可以完成之外，一些支线任务在与NPC对话时，如果不小心选错了某个选项，这个支线任务就永远不能再去完成了。看来《秦殇》不仅要让玩家轻松地去娱乐，同时还让玩家认真地去思考！可以看出，在分支剧情的设计上，《秦殇》显示出一款RPG大作所应有的气势，也让游戏具有了极高的可玩性。


日记功能可以记录下你在游戏中完成的主线任务。


完成了一些特殊的任务后，就会有新的同伴加入。

操作界面尽量体贴，人物性格有欠深度

游戏界面的设计不仅是游戏美工制作的表现，也与游戏玩家的操作习惯密切相关。由于游戏中可以控制多名队员，所以要在游戏中迅速让某个队员做出适当的反应就离不开快捷键了。在这方面《秦殇》的设定还比较体贴玩家，用A、S、D、F和Q、W、E、R作为角色的8种技能快捷键，用1、2、3、4、5键作为选择控制某一位队员。此外，任务栏、状态栏、物品栏、技能栏等窗口的激活也可用适当的快捷键完成，还有快速读盘和快速存档设置等，在操控上已经相当周到。不过有一点可惜的是，在《秦殇》中，不能修改快捷键的设置，也就是说，一切快捷键都已经设定好了，不能由玩家修改，对于有着不同习惯的玩家来说，在这一点上未免有些遗憾！和大多数同类型的游戏一样，《秦殇》将游戏的控制台放在屏幕的下面，主菜单、团队菜单、任务栏、状态栏、物品栏、技能栏均有一个圆形的按钮在屏幕下方。当鼠标指向它们时，会给出提示它们代表什么操作，这样的设定让游戏界面看起来更为紧凑。但由于按钮比较小，在高分辨率的情况下，按起来有些不便，好在所有功能都有快捷键设定，在调用功能时使用快捷键就可以了。在操作设定方面，游戏能为玩家着想，不过也缺乏创新。

接着，让我们来看看《秦殇》的职业设定吧。在《秦殇》中共有5种不同的职业，每种职业都有若干个角色。他们的技能系统一样，但


这是一招相当强大的火系法术，对于包围上来的敌人十分有效。



随着剧情的发展，他们自身的发展情况也不同。在角色搭配方面，由于主角是游侠，在特殊时刻他也可以修理装备；在队伍中带上刺客或者巫师、术士，队伍就有了远程攻击的能力；刺客可以解开锁，这是游戏中十分重要的设定，一些带锁的箱子决定了剧情发展，另外在一些战斗场景中他还可以破解机关；术士和巫师可以为队伍中带来元素攻击；如果队伍中有力士的加入，就可以带来更多的安全——力士可以召唤动物与玩家共同作战！总之，人物系统的设定十分复杂，这一点可以满足绝大多数玩家对角色搭配的钻研欲望。在人物设定上面，我们可以感觉到目标把更多的精力放在人物的职业特性设计上，但在性格的塑造上欠缺更深层次的描绘，虽然我们可以通过一些事件和对话了解部分角色的性格和内心世界，但在这方面的内容偏少，我们也只能浅浅地了解。以男主角扶苏来说，首先近30岁的年龄设定已经决定他和一般武侠游戏中的年轻男主角不一样，他成熟而惯于思考，游戏中的许多剧情玩家都要将自己代入角色去思考和决定，而不是游戏中的扶苏来影响玩家，这也是游戏中大量对话选择所带来的效果之一。另外，游戏中虽然能够完成携美归隐的结局，但在游戏过程中并没有太多的感情戏，虽然这符合扶苏稳重成熟的性格，但也会让很多习惯在武侠游戏中谈情说爱的玩家感到不过瘾。从这些能够看出，相较于喜欢在剧情和人物性格上大下功夫的日式传统RPG，《秦殇》更像欧美RPG游戏的风格。


项羽这样的名人也会在游戏中出现，他的性格被塑造得刚愎自用。

五行系统创意独到，物品打造乐趣十足

接下来就轮到《秦殇》的物品体系了。不得不提的是，《秦殇》在游戏中引入“五行”的概念，所谓“五行”是指“金、木、水、火、土”五种属性，它们之间具有相生相克的关系。相生被用在物品体系上的表现为：一些带有五行属性的物品具有隐藏属性，例如一个木系铠甲可能带有+200生命的隐藏属性，当使用与其相生的水属性腰带时，这个隐藏属性就会被激发出来并生效。相克被用在属性攻击与防御上，对付火系的敌人用水系武器可以获得事半功倍的效果。除了刀、剑、弓、斧、杖等武器种类的差别外，同种类型武器还分9个等级，1级的短刀和9级的短刀基本攻击力绝然不同，但低级物品同样可以获得高等级的属性，同样的道理也适用于防具。获得物品的方式可以是杀敌、完成任务、从NPC处购买，还可以自己打造。此外还值得一提的就是《秦殇》的打造系统，打造是游侠的一项技能，此外，城内的铁匠也有打造能力。在游戏中可以收集到一些打造的原料，例如木材、兽皮、兽筋、矿石等，这些原料除了用来打造或卖给NPC外并没有其他作用。打造的物品属性由打造等级和使用的原材料来控制，打造技能的等级越高，使用的原材料越好，打造出的物品等级就越高，属性也越好。而NPC的打造等级是未知的，在游戏中可以看出，越往后的场景，里面的NPC打造等级越高。总体来看，《秦殇》的物品体系比较庞大，普通玩家不能一下子全部了解，一些设定还有待开发公司的进一步公开数据。所以在此之前，物品的平衡性还很难看出来，但这些设计所产生的复杂变化已经足够吸引人了。


游戏中一些选择将会影响到玩家的进程。



在玩了整整一周左右的时间后，发现《秦殇》的Bug非常少，应该说几乎没有发现任何影响游戏进行的Bug。像《秦殇》这么庞大的游戏系统，能做到这一点非常难得。在游戏切换场景的过程中，屏幕会随机出现一行提示信息，它们都是关于游戏设定的一些小说明，对新玩家十分有用。游戏提供3种不同难度以适合不同程度的玩家，3种分辨率来配合不同档次的机器，考虑相当周到。购买《秦殇》正版的朋友想必也会对精美的包装与说明书感到满意，这点就不多评价了。


在这样的混战中需要有条不紊地指挥队员。

总的来说，我们相信《秦殇》会成为今年暑假游戏市场的一个亮点，这是一款值得钻研和挖掘的游戏，虽然它带给我们精神上的感动少了一点，但是不能否认游戏极高的可玩性。我们也有理由认为，作为国产游戏大作，《秦殇》能够成功地打入国际游戏市场。


赵高不仅能指鹿为马，还身怀绝世武功？



大力神的光辉

FIFA World Cup 实况World Soccer 实况世界杯 2002

三款世界杯游戏简评

■四川 姆博马

这个夏天属于足球

2002的夏天天气不算太热，但对于汹涌而来的世界杯热浪，我们却满怀期待。世界杯带来的商机是无限的，游戏厂商们当然也不肯放过这个赚钱的机会，毕竟对于那些喜欢足球的玩家来说，在受到失望的打击后使用中国队来痛扁巴西队几乎是他们的必修课。据我所知，在这个时期推出的足球游戏不下十个，尽管其中绝大多数都会在很短时间内从大家的视线中消失，但还有几款游戏应该能够吸引玩家的注意。



FIFA World Cup2002、实况World Soccer2002，还有实况世界杯2002，这3个游戏之间并没有什么直接联系，只是名字里面都有个2002而已，不过从这一点可以看出，它们都是世界杯大潮追随者中的一员。喜爱足球游戏的玩家一定可以敏锐地捕捉到这一点：在这3款游戏中有两款都被冠上“实况”的大名，其中还有一款是日本KONAMI公司从PS2移植到PC上的作品，难道KONAMI公司在游戏机上镇宅之宝之一的“实况足球”终于被移植到PC上？遗憾的是事实并非如此，在谈论这3款游戏之前，让我们先来弄明白他们的家世。



EA的世界杯2002拥有最好的画面效果，这一点毋庸置疑

系出名门和初出茅庐

FIFA World Cup2002（以下简称为WC2002），这款FIFA系列的旁支作品早已被玩家熟知，自1998年世界杯后EA就坚持为每一个足球大赛制作一款单独的游戏，虽是应时之作，但毕竟有EA的制作实力作为保证，也总能赢得不亚于FIFA系列的口碑，对此我就不在这里多废话了。

“实况World Soccer2002”（以下简称WS2002），是日本KONAMI公司制作的一个老资格足球系列游戏，但这却不是常常和“FIFA”迷们争得死去活来的“实况”迷们所指的那个“实况足球”。一些老玩家一定不会忘记在古老的SFC（超级任天堂）时代，有两款叫做“Perfect Eleven”的足球游戏引起游戏机上的第一轮足球游戏风暴，这正是“实况WS系列”最早的两款作品，由KONAMI大阪部（KCEO）制作。但后来国内的玩家把“实况”这个名字也顺带着送给在PS上推出的“Winning Eleven”系列，这个现在最热门的足球游戏却是KONAMI东京部（KCET）的作品，实际上和“实况”二字并不沾边。但不可否认的是，WS系列作为KONAMI最早的足球游戏系列，它仍然具有雄厚的实力底蕴。



“实况世界杯——决战日韩2002”是西班牙一家新锐游戏公司Enigma Software的作品，并由新天地汉化后在国内代理发行。实际上“World Cup”这个词已被EA从国际足联那里买断，所以它的英文原名应该叫“Pro Soccer Cup2002”（以下简称PSC2002），“实况世界杯”只是它的中文译名。

声光效果，EA占优



WC2002的画面效果够炫目，新贴图技术的引入，使得大部分知名球员的容貌几乎都和现实中的真人保持一致，再加上FIFA系列本身就有十分优秀的解说和配乐，声光效果的搭配实际上已经达到PC足球游戏的最高水准。但遗憾的是，WC2002开头主题曲让人感觉平淡，虽然采用交响乐演奏的气势的确不小，但对应足球这种狂热的运动还是用摇滚乐曲更加富有感染力。

再说WS2002。WS2002一共有4个版本，除了PC版，其他的NGC版、PS2版和Xbox版统统都发布在最新一代的游戏主机上，所以一开始不少玩家对WS的移植效果也抱有极大期望。刚刚进入游戏之后给人感觉也的确不错，片头的运镜和富有动感的音乐都让人的情绪顿时兴奋起来。但进入游戏后的画面却让人大失所望，虽然气氛的渲染很到位，但模糊的人物和呆板的动作都让人很难相信这是出自KONAMI之手的足球游戏，看来KONAMI在PC游戏制作上的经验还和EA有不小的差距。

而PSC2002给人的第一感觉就是极像EA的FIFA WC，游戏号称每个球员都采用2000个以上的多边形来制作，在游戏中看起来的确比较精细，虽仍然远未达到WC2002的水准，但作为一个新公司的足球游戏来讲，已是难能可贵了。



（WS2002）注意看看台上的观众，都拥有各自生动的动作

在操作性上键盘严重限制了WS的特点

我一直认为键盘操作是电脑足球游戏的掣肘，虽然键盘常会出操作的高手，但就舒适程度这一点上来说，键盘很难比得上与它同级别的手柄。有一点比较重要，某些手柄的功能在键盘上目前还不能实现，比如多级的压力感应。

应该说WC2002在键盘操作方面已经相当完美，而且还改变了之前FIFA系列不能改变键位设置的缺陷。用力量槽的长短来区分短传的力度，这个想法虽然好，但由于键盘没有多级压力感应，EA只能把它做成以按键的时间长短决定短传的力量，而不能像手柄那样根据玩家按键的轻重决定短传的力量。当然这或许是我疏于操练的结果，但从理论角度说，这个问题绝对存在。至于模仿FIFA系列制作的PSC2002还不存在上述问题，它的操作基本和FIFA2001一致，包括键位设置和操作感觉，熟悉FIFA系列的玩家很快上手绝对没有问题 。而操作问题最严重的是从游戏机那里移植过来WS2002，它的操作更多是按手柄的状态设计的， 感觉 比用模拟器玩WE的手感还要差一点，原因不光是游戏本身的设计不适合键盘，游戏中频频出现延迟现象也是导致操作性下降的原因之一。

优点都较突出，但是缺陷也同样存在

WC2002最大特点在于它大容量的真实资料，这也是FIFA系列的一贯传统，拥有大量的球员真名使用权，而且这一次它们更是唯一被授权可使用世界杯标志的游戏，在制作基础上WC2002就胜人一筹。游戏中还设定了一些相当不错的噱头，比如明星球员能够用“飞火流星”踢出“火焰球”等，总之WC2002营造的氛围是No.1。而WS2002特点在于它那种来自游戏机领域的不同风格，玩家可在游戏中体会到KONAMI注重足球游戏真实性的理念，尽管KONAMI还没有做到最好，但毕竟这是PC足球游戏的一股新空气，FIFA在PC上独霸天下的状况将有望得到转变，玩家也会有更多的选择。至于PSC2002， 它最大的特点是通过了汉化，操作说明、游戏界面和球员名单被翻译成中文， 尽管因为版权的原因一些队员的名字有所改动，但无论如何这是开足球游戏先河的一个举动，它让PSC2002更加容易被中国玩家接受。


（WS2002）能认出左边的队员了吗？[illegible]

这3款游戏的缺陷也很明显。相比WC98在FIFA98上的提高，WC2002与FIFA2002相比在整体感觉上并没有明显的超越，一些老问题还是照样存在，个人认为最严重的莫过于能力设置问题，根本就没有按照现实状况去重新考虑。而WS2002劣质的移植使得一般PC用户很难享受它所带来的乐趣，缓慢的速度和模糊的画面都让玩家感到失望。PC玩家们可以期待KONAMI还会继续向PC移植TVGame，但是没有微软的插手，今后的作品要想达到MGS（合金装备）的移植水平，恐怕没那么容易了。最后再说说PSC2002，作为一款SPG型的足球游戏，笔者认为汉化与否事实上并不最重要，如果游戏本身的品质能得到更进一步的提高，那才是玩家之福。


（PSC2002）在雨天的比赛时，画面也会变得暗淡起来

世界杯已经结束了，但这些足球游戏还将陪伴我们度过一段时间，直到有更加出色的作品出现。笔者最大的心愿是，KONAMI能把更加认真的态度运用到PC足球游戏的移植上来，那样才对得起玩家对他们的信任，而EA有了竞争的对手，也才能做出更好的FIFA 200X来。

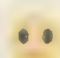
开创性的国产FPS游戏
——大秦悍将



■北京 凤舞九天

总评 80



	联线模式下具有相当的乐趣，而具有中国特色的音乐和配音解说都让人感到亲切。
	画面略显单调，剧情模式和游戏的背景故事联系不紧密，这个模式下的战斗过程也比较平淡。
制作	欢乐亿派
发行	欢乐亿派
媒体	CD×1
类型	第一人称视角射击
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000
画面：	■■■■■■■□
音响：	■■■■■■■■□
操作：	■■■■■■■■■
娱乐：	■■■■■■■□
剧情：	■■■■■■■□

对于国产游戏制作厂商，敢于第一个吃螃蟹的人是危险的。无论过去多久，都会有人记得当年的那款“中国人的C&C”——《血狮》，它给玩家们留下的是一段惨痛的回忆。尤其是RTS、FPS这样国外厂商擅长的游戏类型，在频繁经受了QUAKE、CS等大作的洗礼后，玩家们的神经似乎已变得麻木。是不是中国人就只适合制作RPG？但有一点必须提出，如果不进行尝试，迈出最可贵的第一步，那我们就永远不会成长。就在昨天，目标的《傲世三国》已经成功了，今天的欢乐亿派又成了第一个吃下FPS这只螃蟹的勇士。

对于欢乐亿派推出的“中国人自己的FPS”——《大秦悍将》，玩家们报以谨慎的观望态度，尽管从某种意义上这将是一款具有纪念意义的作品，但在经历了这些年来国产游戏的考验后，玩家们早就没有了“任人唯亲”的态度。这对欢乐亿派来说更是一个严峻的考验，肩上的担子也更加沉重。为了得到玩家的更多意见，欢乐亿派在3月份推出了《大秦悍将》的万人有奖测试活动，玩家们在试玩后提出的意见精彩纷呈，其中既有赞誉之辞，也有激烈的嘲讽。很多人都诚恳地指出测试版所存在的问题并提出具体改进的建议。从最终的正式版看，许多出彩的地方都源自于玩家们的创意，如实时的中文聊天系统、简明的中文通讯指挥系统等。某种意义上而言，《大秦悍将》是一部聚合了玩家集体智慧的作品。在体验了正式版后，笔者先将自己的感想告诉各位玩家，希望能为玩家们了解这款游戏提供一些有用的参考意见。

在《大秦悍将》的前期宣传中，最吸引玩家眼球的莫过于那句“耗资百万制作的片头动画”。事实上相信每位玩家看到《大秦悍将》的片头时，都会小小吃上一惊！长达数分钟的3D演绎，从激战太空站到秦吞四海，除画面颜色的表现稍嫌暗淡，不管从3D技术还是到镜头的剪切都达到了较高的水准，与国外一些出色的游戏动画比起来亦不逞多让。尤其在古代秦兵与六国交战，天降机甲战士的那个片断，更是让人情不自禁地想起了《魔兽争霸Ⅲ》的片头动画：风云聚合，大气仿佛被抽空般急速旋转，一道火光自涡心喷薄而出……笔者和周围的朋友都不约而同地指着屏幕叫道：“燃烧军团！”两部游戏几乎是在同一时间发售，抄袭自然谈不上，但出现了如此接近的创意不由得耐人寻味。尽管片头动画的表现相当出色，但还存在着一个最大的遗憾：制作者们想在这里浓缩地讲述一个故事，而并没有完全把剧情表达清楚，在短短的两三分钟里，“虫洞”、“复制人”、“大秦集团”等概念接踵而来，令玩家们应接不暇。再联系游戏名称来看，玩家们也许会误以为这是一款穿越时空，在秦朝战斗的FPS游戏，在游戏说明书中提供的3万余字小说也讲述了这样一个故事。事实并非如此，剧情模式下玩家

↓机器人们在罗马的古竞技场中进行战斗，这是一个不错的主意




在片头动画中讲述了一个机甲战士帮助秦王平定天下的故事，但是在游戏过程中却又没有涉及。


机甲爆炸后跳出的驾驶员在气浪的冲击下飞上了天？

要前往西藏、埃及等地点，和复制人展开战斗，基本上没有什么情节可言，也和标题的“大秦悍将”关联不大，要了解这四个字在游戏中的含义，似乎只能去阅读说明书中提供的那篇小说了。

对于一款国产游戏来说，许多玩家已经把“是否可以顺利地玩下去”来作为最低的衡量标准。所幸《大秦悍将》中并未出现什么低级Bug，整个游戏的运行非常流畅，作为独立开发的游戏引擎而言，能看出欢乐亿派对三维引擎技术、空间分割技术和网络通信技术等都能比较成熟的把握。在游戏中子弹打到墙上，会出现一溜的弹孔；而敌人的子弹打到自己身上，除会发出金属的铿锵声外，自己的身体还会感受到一下震动，从而在这瞬间无法顺利瞄准。而游戏包装上大力提倡的“双主角概念”与“抓俘虏、救俘虏”模式，前者确有乐趣之处，虽然我们可以认为这仅是一个噱头。在机甲被毁后驾驶员会自动弹出，而打死没有装甲保护的驾驶员才会得分。此后无论是在战场上四处追杀敌方驾驶员的血腥快感，还是脱离机甲后东躲西藏、惶惶不可终日的恐慌，都冲击着玩家紧绷的神经。在游戏中非常注重团队作战与玩家间的相互配合，没有队员的支援几乎不可能在脱离机甲后全身而退。而在游戏独创的“抓俘虏”模式下，手脚稍慢的玩家便会被敌人用捕人器抓回去严型拷打，只有期待在30秒内被队员救出。这些设计都值得称道，虽然还不能从根本上提升一款游戏的素质，但也为游戏带来了更多的乐趣。

在剧情模式下，《大秦悍将》的表现的确有些不尽人意。首先是敌人数量太少，虽然他们大多具有较高的AI，在战斗中还会用快速的移动躲避你的子弹，但对于体验了《英雄萨姆》中大肆杀戮快感的玩家来说，这样的战斗多少有些不够过瘾。而且场景相对单调、在途中可以获得的子弹、装甲比较少，也都让人感到战斗中缺少变数。另外，每一关中途不能存盘也是剧情模式的遗憾之一。

相对而言《大秦悍将》的连线模式就要好得多，4种机甲和近30种武器给战斗带来了更多选择，对话模式可增进玩家的交流。在地图方面，更是包括了在剧情模式下出现过的所有15幅地图，像复活节岛、布达拉宫、玛雅神庙、紫禁城这样的地图都具有相当的吸引力，看来制作者们还是能把握玩家心理的，虽然我们并不明白为什么要在这样的地方战斗。《大秦捍将》支持局域网、Internet等多种对战模式，根据笔者本人在战网上的实战经历，服务器的性能与联网的流畅度都属上乘，看来欢乐亿派花了大力气在网络对战上，一方面意欲角逐网吧游戏的控制权，一方面瞄着游戏的竞技性，为今后举办大规模赛事甚至职业联赛铺路，可谓野心十足。

最后来说说游戏的音乐和音效。游戏中的音乐是非常具有中国特色的，急风骤雨般的锣鼓和琵琶都让人精神振奋，倘若一定要说不足，那就是音乐中太古典的韵味难以表现出FPS游戏的暴力感。而游戏中的配音则让人惊喜，特别是在连线作战模式下，当你追杀对方的驾驶员得手时，他（她）就会说出诸如“哇！你太没有人性了”、“这样你也下得去手”或“老子二十年后又是一条好汉”这样极具搞笑效果的台词，让玩家在屏幕前前仰后合为之倾倒。据说游戏中所有男声的配音都出自《大秦悍将》制作组中一位美工之口，他的发音虽然还比不上一些专业配音演员，但语气的拿捏却几乎无可挑剔。游戏的音效因此意外地成为了亮点之一。

纵观《大秦悍将》的表现，虽然距离国外第一流的FPS游戏还有不小的差距，但是欢乐亿派已经由此证明了中国人也能做出不错的FPS游戏来。毕竟FPS是代表了目前计算机最高技术水准的游戏类型，QUAKE3迄今为止都还是测试硬件性能的标准游戏之一。欢乐亿派踏出这一步勇气可嘉，能做出一款不失败的作品更是难能可贵。但是对于他们来说，接下来最重要的不是坐享《大秦悍将》带来的成果，而是要再总结玩家的意见，力争做出更上一层楼的作品来。毕竟对于国产的FPS游戏而言，《大秦悍将》仅仅是开了一个不错的头而已，更长的路还在后面。


游戏的图形效果距离一流的FPS游戏还有差距。


在复活节上岛上展开厮杀，想必这也是很多玩家的愿望。

大众软件游戏分级、评分制度

在2002年的游戏栏目中，为了给您在阅读上带来方便，起到媒体引导阅读的作用，我们特将游戏分为4个等级，包括普通级、指导级、专家级和研究级。通过它大家可以直接了解到一个游戏是否适合于自己现在的年龄。

普通级

大众软件游戏分级 POPSOFT 普通级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度均为0级。
适应人群：适合所有年龄人士。

指导级

大众软件游戏分级 POPSOFT 指导级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到1级的游戏。该游戏可能包含暴力、成人相关内容的暗示或不积极的意识导向。
适应人群：任何十四岁以下的人员不适于使用的游戏。

专家级

大众软件游戏分级 POPSOFT 专家级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到2级的游戏。该游戏可能包含尚可为法律许可、社会容忍的成人、暴力或不良的意识内容。
适应人群：只容许十八岁以上人士使用的的游戏。

研究级

大众软件游戏分级 POPSOFT 研究级

条件：成人度、暴力恐怖度、意识导向度三项指标中任意一项达到3级的游戏。可能包含显而易见的成人、暴力、恐怖内容，或反动的意识导向。
适应人群：只容许十八岁以上专门从事游戏制作、发行、审批及游戏研究者使用的的游戏。

下面列出的成人度、暴力恐怖度、意识导向度是判断和决定以上四个等级的内在参数。

成人度：

0：内容健康、单纯，不含任何色情成分，不涉及两性关系。

1：内容健康，暗示或提及少量两性关系问题，不含色情成分。

2：较多提及关于两性关系的问题，虽无色情成分，但有会容易引起不正当联想的内容；可能有人体裸露的画面，但出于艺术、科学等原因为法律所认可。

3：有严重色情问题。

暴力恐怖度：

0：无任何表现血腥、暴力及非人性内容。

1：有暴力倾向方面的暗示，有少量表现的血腥或其它场面非人性场景的内容。

2：明显表现出暴力倾向，有一定数量表现的血腥或其它场面非人性行为的内容。

3：详细表现肢体分裂的过程或状态，明显的施暴过程，以及表现其它非人性的行为。

意识导向度：

0：具有健康的主题、无粗俗文字、具有与我国相通的文化背景。

1：主题虽以揭露批判为主，但可能对游戏玩家产生消极影响；或有一定数量的粗俗文字；或在游戏背景以及意识形态方面不能完全和我国国情相符合。

2：主题较为颓废、有较多的粗俗文字，在游戏背景以及意识形态方面有轻微的和我国国情相抵触的方面。

3：主题反动、文字粗俗、游戏背景以及意识形态方面严重和我国国情相抵触。

以上就是我们试拟的一份游戏分级草案，欢迎广大读者、玩家和厂商积极提出宝贵的意见。

在本刊中出现的游戏评分，我们主要基于以下几个标准给出：

画面：

对游戏画面的评估主要在以下几个方面：游戏图像精细度的高低；色彩搭配以及构图上是否合理；对各种游戏角色的刻画是否生动、得体；画面中所有人或物的动态表现是否流畅、自然、优美、合乎情理；游戏动画的制作水平如何。

音响：

游戏的音响包括音乐和音效，在这一方面主要衡量音乐和音效对游戏气氛的烘托是否到位，音乐是否动听，音效是否丰富，并能准确地反映出其所要表现的事物。

操作：

游戏操作性的好坏并不取决于操作内容是否复杂，而是在于操作的合理性和便利性。设计者是否考虑到新玩家在操作不熟练时需要快速上手的需要，以及老玩家在熟悉游戏后需要更方便快捷操作的要求。游戏中是否提供操作训练，是否允许玩家自行定义操作键，玩家在操作游戏时是否感到得心应手。

剧情：

游戏剧情包括两个方面，即游戏的情节内容和企划设定。在情节内容方面要考查其对玩家的吸引力，以及对玩家情绪的影响程度。在企划设定上则要衡量其是否合理、细致、公平、有创意。在总体上是否能激发玩家的好奇心、参与感、创造感和趣味感。

娱乐：

娱乐性是游戏的根本，取决于玩家对游戏的精神投入程度、成就感、挫折感以及身体疲劳度的影响。而游戏的画面、音响、操作、剧情也都会对游戏娱乐性产生一定的影响。游戏娱乐性的衡量重点就在于游戏的耐玩度上，这其中包括玩家每次游戏持续时间的长短，以及总体游戏时间的长短。玩家在某一游戏上的持续时间越长，则表明该游戏对玩家提供的娱乐性越高。

评分方法：上述各单项满分10分，总分为各单项评分之和乘以2，并依据晶合实验室对该游戏的总体印象，向上或向下浮动1～3分。

魔兽争霸III 混乱之治（下）

■沈阳 War3CN Team 魔鬼的左手

兽人战役：入侵卡利姆多

第一关 登岸

●**主线任务**：找到其他登陆的船只；萨尔（Thrall）不能被杀死，跟随凯恩到达牛头人村落；保护凯恩，凯恩和萨尔都不能被杀死。

●**本关新增兵种**：巨魔猎头者（Troll Headhunter）、兽人步兵（Grunt）。

●**流程**：在神秘预言者的指引下，萨尔带领他的部族开始横渡大海。在凶猛的海浪中渡过几个星期后，兽人部落终于在卡利姆多的一个荒蛮海岸登陆，并小心地向内陆探索。在这块巨大荒原的峭壁上，他们时刻警惕着潜伏的危险。当萨尔确信自己已经登上卡利姆多大陆后，他决定首先沿着海岸寻找分散的族人以及好友格罗姆·地狱咆哮。在岸边箱子里拿到魔法瓶后，萨尔带领着兽人步兵和巨魔猎头者沿着海岸搜索分散的船只。消灭掉路上的怪物后，他们发现一艘在岸边岩石上撞碎的船只。萨尔带领部队在向北寻找幸存兽人的路上，发现一处村落有刚刚战斗过的痕迹，接着他们在村落上方遭遇到一群正在围攻牛头人的半人马战士。杀掉半人马战士后，部队继续向东前进，在海岸边的一处篝火旁，几个长得如同野猪般的生物向萨尔发起攻击。战斗结束后，萨尔在这些奇怪生物的身上发现一根治疗法杖。当第二次遇到这些长着猪头的怪物时，战斗进行得十分顺利，善战的兽人战士不但摧毁了他们的一个据点，还从里面救出被猪人俘虏的巨魔猎头者。在通往东面海岸的路上，部队又目睹了一起半人马围攻牛头人的战斗，消灭了那些杀红眼的半人马战士后，萨尔感到有些失望——来到卡利姆多的目的，就是希望自己的部族能够躲开这些没有意义的杀戮，但看来这里也并不是一片和平的土地。唯一值得安慰的是，又有一些失散的兽人战士被发现了，不过依然没有格罗姆·地狱咆哮的消息，萨尔决定继续向前寻找。在海岸边的一处峭壁上，兽人们发现大量的半人马战士正向北部进军。清除一群怪物后，萨尔命令部队在占领的生命之泉旁休息，而后，向东部海岸的搜索工作总算有了一定收获，一个兽人小分队被发现了。消灭掉突袭的半人马战士后，隐藏在树林中的几个牛头人出现了。为首的牛头人介绍自己是血蹄部落的首领凯恩，他十分欣赏萨尔手下勇敢、野性的战斗风格，而萨尔对质朴的牛头人也十分欣赏，他直截了当地向凯恩说明，自己是为寻找部族命运的答案才来到这片土地上的。凯恩告诉萨尔，北部有一个圣者也许能够帮助兽人。“北部？但一支半人马的部队正在向北部进发”听到萨尔的回答后，凯恩急忙带领手下向北部赶去，因为他的村落就在那里。萨尔也立刻命令队伍跟随牛头人前进，因为只有凯恩能够告诉他圣者的具体情况。萨尔和凯恩的队伍正好赶在半人马的进攻前到达村落。在阻止半人马的几次进攻后，敌人终于撤退了。凯恩告诉萨尔为使自己的部族继续生存下去，他们要迁移到北方的草原，而萨尔为了找到圣者答应凯恩，兽人战士们会保护牛头人部落的迁移。为了两个部落的共同利益，他们结成新的联盟。

提示：本关海岸边的箱子里有宝物，千万不要错过。

第二关 漫长的迁移

●**主线任务**：将队伍逐个带到3个绿洲；萨尔和凯恩不能牺牲；保护车队，至少两个科多兽必须存活。

●**本关新增兵种**：掠夺者（Raider）、投石车（Catapult）。

●**流程**：两天后，萨尔和牛头人部族来到荒原西部的一处树林中，萨尔看着周围的风景，不禁想起兽人以前的故乡。正当凯恩赞美大地母亲对牛头人部落的恩赐时，兽人步兵发现一群

总评 96

制作	Blizzard
发行	奥美电子
载体	CD x 1
类型	即时战略
语言	英文
环境	Win9x/Me/2000

画面：■■■■■■■■■■
音响：■■■■■■■■■■
操作：■■■■■■■■■□
娱乐：■■■■■■■■■□
剧情：■■■■■■■■■■

半人马战士正向队伍袭来。萨尔建议凯恩留下来保护托运行李的科多兽，自己则带领部队去寻找可以落脚的绿洲，但凯恩拒绝了这个建议，他决心同兽人一起击退半人马战士，找到属于自己的家园。艰苦行军开始了，萨尔带领着兽人战士在队伍前方侦察敌情，凯恩则率领着牛头人在科多兽周围保护行李的安全。兽人战士击退第一波半人马的进攻后，沿着山间的峡谷清剿敌人营地，但还有许多半人马隐藏在丛林中袭击路过的科多兽。幸好有牛头人战士的保护，才使队伍顺利通过伏击圈。队伍在第一个之字形路口向东转后，萨尔在第一片绿洲碰到几名兽人，原来他们是格罗姆·地狱咆哮派来寻找萨尔的战歌部落武士，由于半人马的袭击，他们与主力部队分散了。得到格罗姆的消息后萨尔十分高兴，他命令部队在绿洲中的生命之泉补充体力，并派几名兽人战士协助牛头人阻挡从后方追踪而来的半人马。但峡谷中的怪物显然并不欢迎远道而来的客人，萨尔不得不使用Feral Spirit的能力，召唤出幽魂之狼才解决了占据路口的巨型雷电蜥蜴。兽人战士沿路消灭一个半人马的营地后，在地精商店旁又找到了3位兽族掠夺者。萨尔在商店购买了一些治疗卷轴和魔法药水后，带领着新加入的战士继续向第二个绿洲前进。然而倒霉的事情总是一个接着一个，路上遇到的一群哈而皮埃（Harpy）显然对兽人健壮的身体十分感兴趣。如果不是掠夺者使用撒网术将她们从空中拉到地面，恐怕兽人步兵早就成为她们的美餐。经过这场苦战，部队到达第二块绿洲，但因半人马也调整了战术，不断从后方偷袭科多兽，大部分战士的伤势都比较重，萨尔和凯恩命令部队在生命之泉彻底休息。此时3辆兽人投石车及时与萨尔汇合，加强了部队的力量，不然连无畏的牛头人也要为下面的行程担忧了。通往最后一片绿洲的道路不但难走，而且沿途都有半人马的了望塔防守。不过在萨尔的指挥下，兽人战士与投石车始终保持着良好的队形，了望塔逐个被摧毁，而巨魔猎头者也和牛头人战士密切合作，将从侧后方偷袭科多兽的半人马击退。经过艰苦的跋涉，队伍终于到达最后一片绿洲，但半人马的部队仍旧不断向迁移部队袭来。凯恩看着逐渐逼进的敌人高声喊道：“让大地母亲的愤怒给予这些肮脏的生物应得的惩罚吧！”接着他举起牛头人巨大的图腾向地面砸去。受到震动的山谷不断坍塌，落下的巨石阻挡住半人马的进攻道路，萨尔望着不再构成威胁的半人马松了一口气。凯恩告诉萨尔，传说圣者在大地母亲编织命运之网时，曾经看到过其中一股线绳，他应该能够帮助兽人找到自己的未来，圣者住在北方遥远的石爪山山顶洞穴中。在凯恩的祝福声中，萨尔带领着兽人及牛头人赠送的科多兽，踏上漫长的旅程。

剧情 洛丹伦的灾难

正当兽人们在萨尔的带领下，寻找属于自己真正的命运时，在大海另一头的洛丹伦大陆上，燃烧军团正在肆意地踩躏着这片土地。毁灭者玛诺洛斯将对兽人失败的懊恼全部发泻到人类身上，房屋在他那巨大的身躯前如同玩具般被一幢幢摧毁。欣赏了一会儿这“动人”的景象，恐惧魔王提托迪奥斯飞到毁灭者的身边。

提托迪奥斯：“嗨！强大的玛诺洛斯，入侵行动进行得怎么样了？”

玛诺洛斯：“哈！这些脆弱的人类根本没有真正的抵抗”。

提托迪奥斯：“这证明了亡灵族瘟疫计划的成功，不像其他计划……”

玛诺洛斯：“不要嘲笑我，恐惧魔王。我已经注意到兽人们的失败，一旦找到他们我会亲自惩罚这些兽人”。

提托迪奥斯：“好的，事实上这正是我与你会面的原因。你也许想知道，兽人们已经不在这里了”。

玛诺洛斯：“什么，你确定？”

提托迪奥斯：“当然，至少我的手下还是可靠的，他们告诉我兽人已经登上卡利姆多大陆。”

玛诺洛斯：“卡利姆多？但他们怎么可能……哈！无论他们跑到哪里，兽人都属于我，我将得到他们。”

此时燃烧军团指挥官阿克蒙德出现了。

阿克蒙德：“如同你是属于我的，玛诺洛斯！记住这个事实。我们将监视那些不受驾驭的兽人，无论失败与否，这些兽人还是可以利用的。”



萨尔来到荒凉的峡谷的一处树林中。



半人马的部队不断向迁移部队袭来。



[illegible]



[illegible]

第三关 战歌部落的呐喊

●**主线任务**：建立基地；摧毁地精实验室附近的敌人，将两艘飞艇带回基地。

●**支线任务**：摧毁所有人类基地。

●**本关新增兵种**：科多兽（Kodo Beast）。

●**流程**：5天后，萨尔的部队来到石爪山附近的丘陵地带。骁勇的兽族战士对猪头人和半人马骚扰性的进攻已经感到厌烦，嗜血的天性使他们渴望真正的战斗，但萨尔明白他们唯一的目标是寻找圣者，因此必须摆脱长途跋涉的厌倦情绪和酷热的太阳继续前进。战斗似乎是兽人生命中永远不可缺少的一部分，刚走出峡谷，士兵们就发现战歌部落正在进攻一处人类基地，萨尔立刻带领部队与格罗姆·地狱咆哮汇合，摧毁人族基地。战斗结束后，格罗姆告诉萨尔：人族在一位叫做普罗德摩尔的女孩带领下也渡过大海来到卡利姆多，并且封锁了通往北部的道路，萨尔对人类的计划感到十分迷惑。他首先命令部队建立基地，在侦察过人类的具体情况之前，任何兽人战士都不能与人类开战，格罗姆只好带领部队退回自己的营地。根据巨魔猎头者的报告，许多人类营地已经在附近驻扎，不过北部有一个地精实验室，但被一个人类基地挡住去路。此时萨尔心中有了一个计划，如果在没有意外的情况下，他们可以从地精实验室获得一些奇柏林飞艇，这样就可以大大加快他们寻找圣者的速度。天黑后，萨尔带领部队来到人类基地前，希望能够找到通往实验室的道路，然而格罗姆和战歌部落的兽人们早就厌倦了等待，他们呐喊着冲向人类基地。萨尔虽然对格罗姆违抗他的命令感到十分生气，但面对人类这个宿敌，萨尔决定还是以战斗来解决目前的问题。当解决十字形山谷右侧的一些巨型雷电蜥蜴后，萨尔的部队向地图东面的人类基地发起进攻。比起半人马，人类训练有素的部队显然强大许多，但幸好他们来到这里的时间也不长，而且都分散驻扎，这给萨尔一个各个击破人类营地的绝佳机会。后续赶来的投石车摧毁了这个人类基地后，萨尔派农民占领了金矿。为防止人类偷袭自己的基地，并缩短行军路程，兽人在十字形山谷下方的通道中修建了箭塔和兵营。阻挡几次人类小规模的袭击后，萨尔决定清除通往地精实验室道路上的人类基地，然而好战的格罗姆已经开始向地图西侧的人类发起进攻，萨尔不得不改变目标，和他一起进攻西面的人类基地。清剿了西面的敌人后，萨尔发现有一条通往北部人类基地的小路。消灭路上的半人马后，兽人部队突然从北部人类基地的后方出现，而这里的人类部队正好在准备袭击萨尔的基地，在遭到零星的抵抗后，兽人顺利占领了通往地精实验室的道路。为了彻底保证基地的安全，在部队稍作休整后，萨尔和格罗姆一起摧毁了最后一个人类基地，而后兽人部队迅速消灭了通往地精实验室道路上的半人马部队，虽然半人马可汗有重生的能力，但还是无法挽救自己失败的命运。在地精实验室前，萨尔又碰到那些令人讨厌的哈而皮埃，不过这次兽人已经有了对付她们的经验，人头鸟纷纷被掠夺者的捕网捉住，再也没能飞起来。萨尔将飞艇运回基地后，开始准备启程飞往石爪山的山顶，然而格罗姆更喜欢踏着敌人的尸体一路登上山顶。萨尔训斥他，不要再一次唤醒兽人嗜血的天性，格罗姆虽然还有些异议，但他还是服从了萨尔的命令，到北方的森林里建立基地，等待萨尔安全回来。


[illegible]


[illegible]


人头鸟纷纷被掠夺者的捕网捉住…

第四关 灰树山谷的精灵

●**主线任务**：收集15 000单位的木材。

●**支线任务**：摧毁所有生命之树；杀掉熊人部落的首长。

●**本关新增兵种**：萨满祭司（Shaman）

●**流程**：两天后，格罗姆·地狱咆哮带领部队来到灰树山谷的森林边。虽然不满萨尔的安排，但格罗姆还是指挥着兽人在森林边建立起基地，但树林中闪耀的点点灵光总是使兽人们感到不安。格罗姆虽然也有所怀疑，但他还是告诉部下，这里除了树木什么东西都没有，但森林里传出的奇怪声音更使兽人们相信有不明怪物正躲在森林里。格罗姆命令工人们不必理会这些怪异的现象，因为现在他需要大量的木材建造基地。然而黑暗中的阴影终于发动了进攻，这些敌人长得酷似高级精灵，但更加强壮和野蛮。击退一波弓箭手的进攻后，在掠夺


格罗姆指挥着兽人在森林边建立起基地。

者捕网术的帮助下格罗姆又击退了几个角鹰兽骑士的袭击。虽然以前从未碰到过这样的对手，但善战的兽人们还是意识到，树林中那些跳动的光点一定同这些精灵有关。格罗姆带领手下向基地西侧探索，果然发现一些精灵在树林中守卫着一棵巨大的怪树。消灭敌人后，格罗姆发现从这些巨树采集下来的木材要比普通树木多得多，他不顾战士们的反对，命令见到这种树木就要砍掉。在向西的路上，搜索队伍发现几个黑暗巨魔正把守一座金矿，清除这些怪物后兽人终于有了经济来源，萨尔也开始不断集结士兵。击退精灵几次进攻后，兽人对西侧的精灵基地发起反攻。虽然这些奇怪的精灵顽强抵抗，但在狂野兽人的攻击下，她们不得不放弃这块基地。格罗姆刚刚占领这里的金矿，主基地就遭到一队角鹰兽骑士的袭击，幸好箭塔延缓了精灵们的进攻速度，格罗姆带领部队及时返回基地击退精灵族战士。而后兽人沿着角鹰兽飞来的方向朝北寻找精灵族的营地，没想到在基地上方的树林里碰到一个地精商人。地精告诉格罗姆，如果兽人能帮助他消灭树林中的熊人部落，他愿意将地精收割机借给格罗姆帮助他砍伐木材，对于正需要大量木材的格罗姆，这当然是一笔诱人的交易。他带领着部队向地精商人标明的方向前进，消灭掉沿途遭遇到的精灵小队后，终于在西面的树林中找到熊人。战斗一开始，格罗姆就庆幸自己带来了两位萨满祭司，因为那些熊人不但强壮，而且拥有诅咒能力。如果不是萨满祭司及时清除了士兵身上的符咒，恐怕就要被这些熊人打败了。得到地精商人的地精收割机后，兽人们采集木材的速度加快许多，加上格罗姆的部队在北部森林里又发现两处精灵基地，兽人们砍伐掉那里的巨树后，他们终于收集到足够的木材用于基地的建设。


消灭树林中的熊人部落。

剧情：玛诺洛斯之血

当晚，毁灭者玛诺洛斯和恐惧魔王提托迪奥斯来到半神赛纳留斯的领地神月森林。虽然玛诺洛斯对一万年前的那场失败还记忆犹新，但燃烧军团的指挥官阿克蒙德已经命令他在入侵卡利姆多之前杀掉他们的宿敌赛纳留斯。提托迪奥斯提醒玛诺洛斯，可以利用在这里的兽人消灭赛纳留斯，只要玛诺洛斯再把自己的血液混在兽人饮用的泉水里，就可重新唤起兽人嗜血的天性。到那时，即使是强大的赛纳留斯也无法阻挡这些狂野的兽人……


玛诺洛斯和提托迪奥斯
来到了赛纳留斯的领地神月森林。

第五关 阴影中的猎人

●主线任务： 找到黑暗力量的源泉；击败半神赛纳留斯。

●本关新增兵种： 巫医（Witch Doctor）。

●流程： 战歌部落的兽人们在森林中建立起自己的基地，然而兽人大面积砍伐树木的行为终于激怒了半神赛纳留斯。作为这片古老土地的守护者，赛纳留斯带领着暗夜精灵发起反击。在赛纳留斯的强大法力下，树木被唤醒了，成群的树人和暗夜精灵开始向格罗姆的基地发起进攻。在如同海水般涌来的敌人面前，兽人们不得不撤回到河流东侧的基地。就在兽人对赛纳留斯的进攻一筹莫展时，部落的巫医告诉格罗姆，他感到一股强大的黑暗力量正从森林中散发出来，也许它可以帮助战士们击败赛纳留斯。战歌部落的工人们在兽人士兵击退一波精灵的进攻后，开始大规模在基地周围建造箭塔，而从河对岸逃回来的兽人也开始在基地上方的金矿中采集黄金。做好基本的防御工作后，格罗姆带领士兵和部落中的萨满祭司以及巫医，沿着河流向上寻找那股力量的来源。部队用投石车清除路上的树林后一路向北进发，途中消灭掉一个盘踞在地精商店周围的熊人部落，接着渡过河流浅滩，在萨满祭司的帮助下，格罗姆击败了会释放仙境之火的森林之神。穿过一个传送门后，兽人部队来到一处密林之中，由于沿途森林之神部队的拦截，几个战士在与火法师的战斗中牺牲了。但格罗姆还是打开了通往那股力量的道路，并得到火之球。部队穿过一群骷髅战士和弓箭手的拦截，终于发现一处生命之泉得以休整。在格罗姆的带领下，兽人们在密林的尽头找到一口奇异的泉水，而一群森林之神正在这里守卫泉水，使格罗姆分外感到奇怪的是，这些森林之神竟然成为燃烧军团的手下。击败这些恶魔的奴才后，战歌部落占领了这充满邪恶力量的泉水。部落的巫医警告格罗姆，这泉水中虽然含有巨大的力量，但


一群森林之神正在这里守卫泉水。


兽人战士如同恶魔一样冲向敌人的基地。



等待兽人的是毁灭者玛诺洛斯。

它显然被恶魔们诅咒过，也许他们不应该去碰它。可是被胜利的欲望所驱使，格罗姆宁可再次变为战争的机器，为了击败赛纳留斯，他将萨尔的命令抛在脑后。当战歌部落的兽人们饮用过泉水后，再次变为嗜血的战士，不但勇猛而且强壮，就连萨满祭司的法力也产生了变化。回到基地的格罗姆在成功击败暗夜精灵的进攻后，召集狂乱的兽人战士发起反扑。在掠夺者和巨魔猎头者的掩护下，部落的祭司们不断向士兵释放着邪恶的狂热魔法。此时的兽人战士如同恶魔一样冲向敌人的基地，暗夜精灵没有抵抗多久第一个基地就被摧毁了。虽然半神赛纳留斯想要阻止兽人对暗夜精灵的屠杀，但在狂暴战士的围攻下，他还是被击败了。已经无法停止杀戮的格罗姆带领部下继续追击敌人，然而等待他的却是兽人曾经的噩梦——毁灭者玛诺洛斯。格罗姆无法相信眼前的事实，但在体内流动着的狂暴血液，使他再次成为玛诺洛斯手中的棋子，曾经获得自由的战歌部落又落入魔鬼的手中。

第六关 寻找飞龙骑士

●**主线任务**：摧毁山顶的人类基地。

●**支线任务**：得到飞龙骑士；净化被污染的泉水。

●**本关新增兵种**：飞龙骑士（Wyvern Rider）、牛头人（Tauren）、牛头人酋长（Tauren Chieftain）。



大群飞龙骑士看守金矿



飞龙骑士击退了狮鹫骑士。

●**流程**：在战歌部落陷入毁灭者玛诺洛斯阴谋的同时，萨尔的部队已经在石爪山下建立起自己的基地。根据飞艇侦察的情报，人类已在通往山顶洞口的道路上设下层层布防，萨尔对人类的目的感到十分迷惑，因为若人类真的想和自己打一仗，也不会选择这里。正在这时，凯恩为了报答兽人曾经对自己的帮助，率领着牛头人战士赶到萨尔的基地。为了对付那些长着金属外壳的粉红皮肤生物，牛头人告诉萨尔：附近的飞龙骑士可以帮助兽人，因为他们也不喜欢带有敌意的入侵者。为了增强自己的力量，萨尔和凯恩带领着部队四处寻找飞龙骑士的下落。基地西边的道路被一群雷电蜥蜴占据，消灭掉这些巨兽后，萨尔发现这里的生命之泉被邪恶的哈而皮埃污染了，只有拿到当地半人马可汗身上的净化字符才能恢复泉水的魔力。兽人沿着山谷前进，在途中他们正好碰到一群正在袭击飞龙骑士的哈而皮埃，杀掉这些讨厌的生物后，萨尔和凯恩向哈而皮埃的老巢进发，以解救那里的飞龙骑士。消灭沿途的怪物后，兽人在山谷的尽头找到被捉住的飞龙骑士和那些邪恶的人头鸟。首先除掉这群怪物，接着萨尔的部下从木箱中救出飞龙骑士，在飞龙骑士的帮助下，兽人们击败了基地上方的半人马部落，接着冲进他们的营地，萨尔在半人马可汗身上找到了古代德鲁伊们制造的净化字符。通过净化字符的魔力，萨尔使生命之泉又恢复了魔力，随后萨尔和凯恩率领着牛头人和飞龙骑士大军开始向西北部的人类基地进攻。而一些巨魔猎头者和掠夺者则留在基地中巡逻，以防止人类狮鹫骑士和飞艇部队的袭击。在飞龙骑士带有毒刺的长矛下，人类的主力部队被分割了，而牛头人则一步一步向前推进，摧毁胆敢阻挡他们的敌人和建筑。清剿了第一个人类基地后，萨尔在地精实验室购买了飞艇，以运送战士进攻山顶的敌人，而飞龙骑士则在空中保护飞艇的安全。飞龙骑士击退了狮鹫骑士后，牛头人战士登上人类基地。横扫人类基地后，萨尔发现格罗姆提到的人类女首领正进入山洞。凯恩提醒萨尔，曲折的山洞可能是敌人设置埋伏的地点，但为了找到圣者，萨尔决心击败任何阻挡他的敌人。

第七关 圣者

●**主线任务**：找到圣者，找到魔力宝石，找到艾祖妮之心；萨尔和凯恩都不能被杀死。

●**流程**：进入山洞后，兽人们发现这里竟然是个巨大的地下迷宫。一个岔路口出现在萨尔眼前，由于这里每条通道都可能延伸数里，萨尔和凯恩决定分头寻找圣者，萨尔的小分队由两个兽人步兵、两个掠夺者、一个巫医和一个萨满祭司组成。由于山洞的影响使萨尔失去预知的能力，但从第一间石室的布置来看，巨大的武士雕像表明这里一定是某位重要人物的地下陵墓。兽人们刚刚砸



一只巨大的红龙正守护着这里的宝藏

开石室左边的木门，便遇到几个看守陵墓的骷髅战士。对于这些没有意识的守卫，兽人步兵和掠夺者用手中的武器和他们好好交流了一番。在地板上的木箱中找到一瓶生命药水后，部队沿着通道来到一座大厅。在萨尔闪电魔法的协助下，兽人战士消灭了“火亡灵”和他的手下。巫医治疗受伤的士兵后，兽人首先清除了大厅上方的墓穴。接着向下前进，几个亡灵仆人的攻击给兽人带来不少麻烦，幸好有萨尔的阴影之狼帮助，队伍来到下方的石室。将房间下面出口外的软泥怪杀死，兽人沿着右边的通道向东北方向探索，走廊上的木箱中有一些药水瓶，在拐角的房间里还有一个召唤骷髅战士的魔法卷轴和敏捷之书。消灭掉走廊尽头的亡灵守卫，萨尔带领队伍穿过横跨岩浆的石桥来到一个王座前。在下方的石室中杀死巨大的火蜥蜴后，萨尔拿到开启上方大门的钥匙，在里面的房间中有许多宝物，最为珍贵的是那顶所有属性都加5的王冠。接下来通过王座右边房屋中的传送门，兽人队伍来到迷宫的中部，消灭掉几个在这里侦察的人类，来到月神子民的精灵公主——艾祖妮的石棺前。艾祖妮的灵魂告诉萨尔，只有将她的心找到还给她，才能通过那扇魔法之门。于是队伍掉头向上方通道前进，解救出关在这里的几个巨魔猎头者后，发现在走廊中竟然有许多绵羊。正当兽人们要通过时，绵羊恢复了人类士兵的模样，开始攻击毫无防备的兽人。萨尔的部队好不容易通过了埋伏圈，在通道的尽头发现一只巨大的红龙正守护着这里的宝藏。萨尔召唤出骷髅战士，放光了所有的魔法将这个怪物杀死。找到艾祖妮之心后，萨尔带领部队回到装有石棺的房屋。魔力之门消失了，但通往对岸的灵魂之桥需要一块带有魔力的宝石才能开启，萨尔盼望着凯恩能够找到宝石，与他汇合。

此时凯恩正带领牛头人战士在洞穴中寻找出口。打碎道路拐角的岩石，击败里面的石怪，凯恩得到一个可召唤石怪的标记。牛头人向东前进时发现，几个与部队失散的人类战士误入一处陷阱后被利刺杀死。凯恩一路消灭掉沿途的敌人，在地图下方的蘑菇林中发现一只饥饿的蜥蜴正在吞吃蘑菇，凯恩等它将阻挡道路的蘑菇清除后，拿到后面的暴风狮子号角。随后牛头人利用地面上的力量光环（Circle of Power）开启陷阱的机关，将魔力宝石周围的怪物杀死，接着开启路上的大门，拿到宝石后队伍向萨尔的位置前进。牛头人一路击败不死怪兽和陵墓中的铁甲武士，并在最后一个武士身上找到了开启大门的钥匙。

魔力宝石开启了灵魂之桥，通往圣者的道路终于被打开，然而萨尔在里面见到的竟然是人类法师吉安娜·普罗德摩尔和那个神秘的预言者。预言者告诉萨尔：他将兽人和人类带到这里的目的，是为了抵御燃烧军团的侵略。现在洛丹伦大陆已经沦陷了，而恶魔们正在准备进攻卡利姆多，为了解救已经陷入魔掌的战歌部落和人类的命运，现在吉安娜和萨尔必须联合起来，击败共同的敌人。

第八关 驱逐魔鬼的时刻

●**主线任务：** 使用灵魂之石捉住格罗姆，并将其带回吉安娜建立的魔法阵

●**流程：** 在预言者的指引下，人类和兽人终于联合起来抵抗共同的敌人。吉安娜和萨尔为了解救战歌部落，来到靠近格罗姆驻扎的荒原。虽然萨尔从未想到有一天他会和人类联手与自己的族人战斗，但为了解救受到污染的格罗姆，他决定接受人类的帮助，将格罗姆用灵魂宝石带回吉安娜建立的魔法阵，使他摆脱恶魔的控制。回到基地后，萨尔一边集结自己的部队，一边派工人在基地建立起严密的防护。为了抵抗现在处于狂乱状态的战歌部落，萨尔决定充分利用部族萨满祭司的法术和牛头人战士强大的攻击力击败敌人。通过自己的预知能力，萨尔发现格罗姆所处的祭坛被燃烧军团的部队层层保护起来。在出去侦察的小分队清除基地西北部金矿附近的敌人后，萨尔开始在那里建立分基地，以补充主基地的资源消耗。然而狂乱的战歌部落士兵现在只听命于魔鬼的指挥，无论面对人类还是兽人，他们的心中只有杀戮。萨尔帮助吉安娜击退几次敌人的进攻后，恐怖的事情终于发生了。无数燃烧军团的怪物从天而降，开始摧毁萨尔和吉安娜联军的基地。在牛头人战士和兽人箭塔的抵御下，第一波进攻终于被击退。部落的巫医为士兵们稍作治疗


牛头人利用地面上的力量光环开启陷阱机关。


神秘的预言者


吉安娜和萨尔联合。


萨尔发现格罗姆所处的祭坛被燃烧军团保护起来。



后，焦急的萨尔带领萨满祭司和凯恩的牛头人战士一起向格罗姆的位置冲去。沿途的怪物在兽人大军的铁蹄下被碾成灰烬，在萨尔的闪电和凯恩的战争践踏冲击下，敌人的防线被撕裂了。摧毁战歌部落第一个基地后，牛头人救出不肯饮用污染泉水的巫医。此时工人在主基地中利用箭塔抵御住敌人的进攻后，正在抢修受损的建筑，而几个牛头人也被派往人类基地协助吉安娜的防守，地狱猎犬和毁灭战士封锁了通往魔鬼祭坛的道路。在萨尔的指挥下，牛头人战士和萨满祭司充分利用队形的优势，消灭了这些燃烧军团的爪牙。魔鬼最后的守卫倒下后，萨尔终于见到格罗姆·地狱咆哮，但此时格罗姆的意志早已被玛诺洛斯控制，对于使战歌部落重新陷于狂乱的责任，格罗姆毫不后悔，如同恶魔一样，他现在追求的只有力量。

萨尔使用灵魂之石囚禁住格罗姆，带领部队返回吉安娜建立的魔法阵。现在无论是战歌部落的疯狂反扑还是燃烧军团的不断进攻，对于萨尔都已经不再重要，他现在唯一的目标就是解救格罗姆的灵魂。在吉安娜和人类牧师的帮助下，格罗姆终于恢复理智，看到自己使兽人部落陷入嗜血的屠杀，他感到痛心疾首。为了纠正自己的错误，他决定和萨尔去大峡谷，亲自面对毁灭者玛诺洛斯，而玛诺洛斯似乎早就料到他们的到来，嘲笑着向他们走去。他告诉萨尔：格罗姆体内受污染的血液都是属于自己的。愤怒的萨尔开始向这个恶魔发动攻击，但即使是带有自己全部法力的战锤，也没能伤到玛诺洛斯。在毁灭者的攻击下萨尔被击倒在地，此时格罗姆全身的血液都沸腾了，如同玛诺洛斯所说，他的体内现在流动着魔鬼的力量。格罗姆的战斧劈断了毁灭者玛诺洛斯的双头长矛，接着插入他的胸膛。毁灭者体内巨大的能量从伤口迸发出来，汹涌的火焰吞噬了格罗姆的身体，地狱咆哮用自己的生命使兽人得到了解放。

暗夜精灵战役：永生的终结

第一关 兵临城下

●**主线任务：**杀死敌人的圣骑士；建立起基地：缠绕一座金矿、建造一个月亮之井、建造战争古树、生产5个弓箭手。

●**支线任务：**找到失散的熊人。

●**本关新增兵种：**弓箭手（Archer）；月之女祭司（Priestess of the Moon）。

●**流程：**在格罗姆·地狱咆哮的舍命一击下，魔王玛诺洛斯被杀死了，兽人们摆脱了世代以来魔鬼的诅咒。然而就在人类和兽人联军向阿施威尔森林深处探索，以查明恶魔是否在这片土地上游荡时，暗夜精灵哨兵部队的指挥官泰兰德确信，这些入侵者将给她具有魔力的家园带来灾难。泰兰德·风语者已经在山冈上观察了数个小时，她感觉到一股黑暗的力量正在森林中涌动，渐渐向这里扑来。虽然精灵们把那些杀死半神赛纳留斯的兽人看作自己唯一的敌人，但泰兰德感到一个更强大的力量正在威胁着这片土地。此时圣骑士里昂那多正带领着一只联军分队在森林中建造基地，虽然兽人和人类战士之间还经常有些小摩擦，但为了抵抗共同的敌人，他们已经能统一行动了。然而联军砍伐森林的行为在暗夜精灵看来无疑是对神明的亵渎，泰兰德决定给这些野蛮的入侵者一些惩罚。

暗夜精灵的生命之树在一处金矿前扎根，藤蔓不断缠绕着金矿，直到把整个金矿都包裹起来，随后小精灵们进入金矿开始采集黄金。另一些小精灵则围绕着树木转动，从中获得所需的木材。在精灵收集资源建造月亮之井的同时，泰兰德来到基地下方的熊人部落，拜访了这里的巫师。显然熊人们也感到恶魔的逼进，他们正准备离开这片土地，然而一些熊人还在森林中游荡，无法取得联系。泰兰德得知情况后，答应巫师找到其他的熊人。泰兰德来到基地上方的小路，将正在站岗的4个弓箭手集合起来，带领她们寻找失散的熊人。乘着夜色，暗夜精灵们避开兽人的岗哨和工人，逐个拜访林间的熊人，将他们召回部落。但令泰兰德感到气愤的是，几个兽族的掠夺者连熊人都不肯放过，将他们用兽网捆住。在弓箭手解决这些野蛮的外来者后，泰兰德决定杀掉入侵者的首

领——圣骑士，给他们一点教训。暗夜精灵渡过河流间的浅滩，沿路召回所有的熊人。泰兰德带领着一队弓箭手从林间小路绕到敌人基地的后方，准备偷袭这些入侵者。然而警觉的敌人从基地蜂拥而出，泰兰德并没有和敌人硬拼，她带领部队退回林间的生命之泉，并在基地下方的金矿旁建造生命之树，以补充自己的资源，并利用这段时间召集更多的弓箭手加入战斗。击退几次敌人的骚扰后，泰兰德带领军队来到敌人基地正面的出口。一个弓箭手将入侵者的部队引出后，所有士兵的火力都对准人类的指挥官——里昂那多，圣骑士被突如其来的箭雨射穿了身体。正当交战双方即将爆发更猛烈的战斗时，无数的火流星从天而降，人类和兽人联军的基地立刻被大火吞没，而亡灵军团和燃烧军团的恶魔们也从林间杀出，无数怪兽如同海水般淹没了人类和兽人的部队。看到这种情况，泰兰德急忙带领手下向密林中撤退。



第二关 月亮的女儿

●**主线任务：** 泰兰德回到自己的城市。
●**本关新增兵种：** 弩车（Ballista）、女猎手（Huntress）、刺蛇（Hydralisk）。
●**流程：** 现在的阿施威尔森林中到处都是亡灵军团和燃烧军团的士兵。泰兰德已经带领部队在海加尔山脚下的丘陵区奔跑了3个小时，但所有的道路都已被恶魔们占领，泰兰德最后被赶到一座小山上。此时阿克蒙德出现在泰兰德面前，泰兰德被眼前的敌人惊呆了，她无论如何也没有想到：一万年前的恶梦又回到了卡利姆多大陆。就在阿克蒙德的手下要结束暗夜精灵的生命时，泰兰德利用隐身能力躲过这次屠杀，她明白必须把燃烧军团的消息告知自己的姐妹。等阿克蒙德离开后，泰兰德悄悄溜下山坡，利用隐身能力，耐心地穿过毁灭战士的封锁线。在对面的山坡上，泰兰德从恶魔的眼皮底下偷走他们看守的两件宝物。沿着地图向下，穿过河流浅滩后，在一处篝火旁的箱子里找到一个德鲁伊药袋。穿过河上的木桥，在西南角的人类帐篷前，泰兰德找到几个失散的弓箭手，随后暗夜精灵在夜色的掩护下向东前进。在一条小溪的对岸，一队人类战士正和亡灵族的食尸鬼打得不可开交。虽然亡灵军团现在严重威胁着自己的家园，但泰兰德也不相信人类。等双方战斗结束后，暗夜精灵们消灭了人类战士，而后穿过林间小路，到达一处传送门前，发现地穴恶魔正在进攻一个兽人兵营。泰兰德在那些丑陋的亡灵怪物被击退后，偷偷溜进兽人基地，拿到兽人看护的宝物。通过传送门，躲藏在生命之泉周围的女猎手告诉泰兰德：毁灭战士在沿途都安插了亡灵族的阴影，他们借助这些眼线寻找隐身的暗夜精灵。为了赶回精灵营地，泰兰德带领着女猎手们进入恶魔设置的封锁线。为了避免不必要的伤亡，暗夜精灵只攻击具有侦察能力的阴影，毁灭战士一旦失去这些亡灵族的盟友就无法找到躲藏起来精灵。精灵部队尽量避开敌人的巡逻路线，向村落前进。到达村落大门前，泰兰德发现一个亡灵族基地挡住通往精灵族营地的道路，此时一些弩车和躲藏在地图东北角的弓箭手加入了泰兰德的队伍。而女猎手的猫头鹰还在树林中找到一个奇怪的生物，显然它对暗夜精灵并没有什么恶意。在弩车的帮助下，泰兰德摧毁了亡灵族基地。回到营地后，泰兰德告诉正在指挥防守的珊德丽丝，燃烧军团已经回到卡利姆多，她们必须唤醒德鲁伊，以抵抗恶魔的回归。





第三关 惊醒的暴风

●**主线任务：** 到达兽人部落后神月森林中的小岛，杀掉那些保护号角的远古守护者，泰兰德必须拿到号角；沉睡中的法瑞恩不能被亡灵军团发现。
●**本关新增兵种：** 树妖（Dryad）。
●**流程：** 为了能唤醒在森林中沉睡的德鲁伊，泰兰德必须要得到存放在圣地的赛纳留斯号角，但一个兽人部落已在神月森林中建立了基地，与此同时，亡灵军团也开始接近附近的一个废弃洞穴，而最有智慧和力量的德鲁伊——法瑞恩·暴风正在那里履行与梦境之王的契约。由于暗夜精灵无法到达亡灵族的基地以阻止他们的进攻，因此只有在敌人占领洞穴之前唤醒法瑞恩，才能挽救受到燃烧军团侵略的卡利姆多大陆。

小精灵们在基地东面的金矿前种植生命之树，作为进攻兽人的前哨基





泰兰德拿到了被亡灵占领的赛纳留斯号角。

地，一些树妖也从林中赶来帮助泰兰德。暗夜精灵的部队迅速清剿了溪水中的怪物后，泰兰德在地精商店购买了一些法术卷轴。为了防止敌人的进攻，精灵们在生命之树周围种植了远古保卫者，这些具有生命的古树会自动攻击来犯的敌人。女猎手和树妖在泰兰德的带领下，占领了兽人基地前方的生命之泉。好战的兽人当然不会容忍精灵们的侵袭，一个兽族剑圣率先冲在前面，向泰兰德的队伍发动进攻。幸好树妖们的魔法和带有毒素的标枪克制了这些勇猛的战士。在随后赶到的弩车帮助下，精灵战士在兽人基地中间杀开一条通往赛纳留斯号角的道路。泰兰德此时顾不上和兽人的残余力量作战，这些都留给后面的援军来做吧，因为亡灵族的食尸鬼正不断砍伐森林，眼看就要到达法瑞恩沉睡的坟墓了。击败那些守护号角的赛纳留斯灵魂和鹰头熊战士后，泰兰德在亡灵部队发现法瑞恩的洞穴前拿到号角。暴风终于从梦中惊醒，他已经感到一股邪恶的力量正在侵蚀自己的土地，愤怒的法瑞恩召唤出树人部队，摧毁了亡灵基地。

第四关 德鲁伊的回归



占领了一处金矿。

●**主线任务：** 到达陵墓；摧毁受到污染的暗夜精灵基地。

●**支线任务：** 杀掉熊人首领；杀掉亡灵鬼魂，使森林恢复生机。

●**流程：** 经过一千年的沉睡，法瑞恩终于见到自己的爱人。虽然泰兰德也思念着法瑞恩，但如果不是危机的逼进，她也不会打扰德鲁伊们与梦境之王的契约。泰兰德告诉法瑞恩，燃烧军团又回到卡利姆多，半神赛纳留斯也已被杀死，而那些外来的人类和兽人正在神圣峡谷中驻扎。如同法瑞恩在梦中所预见的，当阿克蒙德攻上海加尔山顶，吸取了世界之树所有的魔力后，这个世界就无法避免被毁灭的命运，唯一阻止燃烧军团的机会就是唤醒所有沉睡中的德鲁伊。虽然法瑞恩希望与亡灵部队作战的人类能够帮助自己打败阿克蒙德，但由于赛纳留斯的死，泰兰德仍然不能够相信人类，对于暗夜精灵现在只有唤醒德鲁伊一条路。

法瑞恩和泰兰德首先带领士兵占领一处金矿，但这里的黄金已快枯竭，为了寻找其他金矿，暗夜精灵们开始在林间探索。消灭掉基地上方的一些食人魔后，法瑞恩在金矿附近遇到一些熊人。显然从阿施威尔逃出来的熊人部落受到邪恶的污染，他们现在变得十分好斗。消灭掉这些疯狂的熊人后，暗夜精灵发现这里的生命之泉已发出腐败的气味。法瑞恩和泰兰德沿路清剿熊人，终于在北部林间找到熊人的首领。战斗已经不能避免，在法瑞恩召唤出的树人围攻下，受到污染的熊人部落终于被消灭了。由于这些熊人曾经是精灵的朋友，对此法瑞恩多少感到一些遗憾。随后法瑞恩集结从基地赶来的援兵，开始向在林间的人类基地发起进攻。弩车破坏了敌人的箭塔和大门，而埋伏在门外的树妖和法瑞恩召唤出来的树人将人类士兵消灭得一干二净。穿过人类基地，泰兰德手下的女猎手报告整个东边的森林已被亡灵污染，只有杀死墓地的怨灵才能解除这邪恶的诅咒。于是暗夜精灵在消灭了沿途的亡灵战士和野兽后来到墓地前，虽然墓地中的鬼魂们有强大的魔力，但天生对魔法免疫的树妖部队轻松地剿灭了这里的鬼魂，森林又恢复了生机。



唤醒沉睡中的利爪德鲁伊

德鲁伊们沉睡的陵墓就在上方，但这里的精灵卫兵已经被邪恶污染，现在他们已成为恶魔的手下，法瑞恩和泰兰德无情地消灭了这些叛徒。摧毁山岗上受到污染的远古保卫者后，暗夜精灵冲进叛徒们的基地。战斗结束后，法瑞恩来到陵墓前唤醒了沉睡中的猛禽德鲁伊。

第五关 同胞兄弟



法瑞恩的治疗魔法

●**主线任务：** 唤醒利爪德鲁伊；释放尤迪安。

●**支线任务：** 给熊人的巫师取回泉水。

●**本关新增兵种：** 猛禽德鲁伊（Druid of the Talon）。

●**流程：** 第二天，法瑞恩和泰兰德进入海加尔山下的巨大墓穴。自从上次法瑞恩封住了出口，精灵们已3000年没有来过这里，即使是法瑞恩也不知道现在墓穴里会有什么怪物。但地面上的敌人正在森林中肆虐，即使不知道利爪德鲁伊现在对法瑞恩的态度，他们也要找到这些强大的盟友。

清剿了西边的野兽后，法瑞恩得到一个治疗卷轴。在向南的路口，精灵们发现这里的蜘蛛因受到邪恶力量的影响而变得异常巨大。消灭沿路的怪物，找到一座被污染的生命之泉，法瑞恩相信这一定是使蜘蛛变异的原因。战斗中，猛禽德鲁伊们使用龙卷风魔法将巨大的母蜘蛛吹到天上，而弓箭手和女猎手及时消灭了其他的蜘蛛，等母蜘蛛落回地面，大家一起合力将她送进地狱。队伍继续向前，一群熊人拦住泰兰德，他们部落的巫师被蜘蛛袭击后已经奄奄一息，而其他族人也都逃跑了，他们请求精灵帮他们到附近的生命之泉取些泉水，以医治他们的巫师。泰兰德带领部队消灭西面生命之泉周围的雷电蜥蜴后，带着灌满泉水的瓶子回到熊人营地。医治好熊人巫师后，他赠给泰兰德一件可以召唤熊人的护身符。

暗夜精灵来到道路的尽头，发现一扇奇怪的大门矗立在那里，法瑞恩告诉泰兰德：这扇大门的后面是关押尤迪安的监狱。虽然泰兰德不能确定已经被囚禁了一万年的尤迪安是否依旧活着，但还是决定先找他看看是否能帮助自己对付燃烧军团。法瑞恩劝告泰兰德，不要放出一万年前的那个叛徒，但固执的泰兰德还是带领部下前去寻找法瑞恩的同胞兄弟——恶魔猎手尤迪安，法瑞恩只好带领剩下的树妖和猛禽德鲁伊继续前进。在遭遇到一群女妖的袭击时，一位德鲁伊不幸被女妖占据了身体。当部队通过灵魂之桥后，一群鹰头熊挡住法瑞恩，他们宣称法瑞恩不配进入熊神的领地，虽然他们的熊神利爪德鲁伊们认为法瑞恩才是真正的神，现在也只好通过武力来解决这场误会。消灭掉挡住去路的黑熊后，法瑞恩终于见到利爪德鲁伊。他们虽然已经醒来，但由于在熊的形态中冬眠时间过长，他们已经失去德鲁伊的意识，成为真正的野兽。为了唤醒所有的利爪德鲁伊，法瑞恩决定到洞穴中心的力量之环里吹响赛纳留斯的神号。一路上法瑞恩尽量避免与利爪德鲁伊发生冲突，但两位正在熟睡的德鲁伊还是挡住法瑞恩的道路。为了避免伤害这些盟友，法瑞恩使用龙卷风将其中一个暂时吹到空中。消灭掉最后几只挡路的怪物后，法瑞恩终于到达了力量之环。在赛纳留斯的号角声中，利爪德鲁伊们恢复了意识，加入抵抗燃烧军团的队伍。与此同时，泰兰德正率领着手下在地下陵墓中寻找尤迪安的下落。虽然尤迪安曾经背叛了暗夜精灵，但泰兰德依旧相信他能帮助自己打败阿克蒙德的燃烧军团。由于通往监狱的大门无法打开，泰兰德首先在地图南边的房间中寻找道路。打败陵墓中的守卫救出几个精灵战士后，泰兰德找到了打开大门的第一个光环。沿路返回，消灭了北边房屋中的守护者后，泰兰德找到第二个光环。穿过大门，在一间石室中击败这里的3个守卫后，泰兰德在里面的小屋发现大量武器，暗夜精灵的女猎手由此获得可攻击多个敌人的能力。队伍继续向前，救出沿途被关押的精灵战士，随后击退一群树人的进攻后，他们通过传送门来到了囚禁尤迪安的区域。泰兰德利用找到的地精地雷消灭了在监狱周围巡逻的守卫，见到了负责看守尤迪安的丛林守护者。但即使是泰兰德这样的首席女祭祀也被禁止进入尤迪安的监狱，泰兰德为了得到尤迪安的帮助，杀死了丛林守护者。被关押了一万年的尤迪安依然能够辨认出泰兰德的声音，为了自己曾经爱过的泰兰德，尤迪安冲出牢笼。然而即使是一万年的时间也不能消除法瑞恩和尤迪安之间的敌意，虽然泰兰德希望兄弟二人能够联手对付燃烧军团，但法瑞恩还是警告泰兰德：尤迪安随时都可能会再次背叛暗夜精灵，加快毁灭的进程。

第六关 光辉与悲痛的宿命

●**主线任务**：摧毁看守头骨的魔鬼之门，尤迪安要到达头骨前；杀死恐惧魔王提托迪奥斯。

●**本关新增兵种**：恶魔猎手（Demon Hunter）。

●**流程**：正当被囚禁了一万年的尤迪安准备显示他的力量时，死亡骑士阿尔赛斯出现在他的营地。面对这个出言不逊的人类，尤迪安决定给他一点教训，但阿尔赛斯的实力使尤迪安明白他们不可能战胜对方。阿尔赛斯告诉尤迪安，污染森林的根源来自恐惧魔王提托迪奥斯带来的魔物——兽人巫师古尔丹的头骨。尤迪安带领部队击退敌人的几次进攻后，在西侧金矿建立起分基地，并带领着利爪德鲁伊和树妖在森林中清洗受到污染的生物和叛变的精灵战士。尤迪安在地图西南角的地精商店中购买了一些魔法卷轴，命令他的部队对基地右上方敌人的营地发起进攻。依靠利爪德鲁伊变熊术的力量和树妖的毒矛，尤迪安


法瑞恩去唤醒沉睡的德鲁伊


通过传送门


找到了监狱中的尤迪安。


污染森林的根源来自兽人巫师古尔丹的头骨。



法瑞恩见到变成恶魔的尤迪安。

撕碎了敌人的部队。在弩车摧毁这里所剩无几的建筑的同时，尤迪安带领手下在西面敌人的营地前集结。暗夜精灵拦截了几次敌人部队的出击，成功冲入对方的基地，而后剿灭残余的邪恶生物，部队开始向古尔丹的头骨进发。虽然这里有燃烧军团的战士看守，但尤迪安并不把这些恶魔放在眼里。精灵大军一路踏平这些阻碍来到头骨前，正如巫妖之王的预见，尤迪安对力量的渴望超过了对族人的责任以及善恶的界限。他不但摧毁了头骨，还吸收了它所有邪恶的力量，现在的恶魔猎手尤迪安变成了一个魔鬼，获得恶魔力量的尤迪安决定拿恐惧魔王提托迪奥斯作为他第一个牺牲品。

在暗夜精灵部队和尤迪安混乱力量的打击下，提托迪奥斯的部队被击溃了。摧毁了燃烧军团的两座传送门，尤迪安来到恐惧魔王的面前。即使是提托迪奥斯，看到变为恶魔后的尤迪安也感到一丝寒意，两股邪恶力量交织在一起，摧毁了周围所有的生命和建筑。随后到来的法瑞恩和泰兰德无法相信尤迪安使自己变成了魔鬼，尤迪安被永远逐出了暗夜精灵的家园，但对此他并不在意，因为只有力量才是他追求的目标。

剧情 最后的守护者



法瑞恩、泰兰德、萨尔、吉安娜4位英雄被预言者召唤到一起。

两天后，法瑞恩被梦中的乌鸦召唤到海加尔山中的一片林间空地，而兽人领袖萨尔和人类法师吉安娜随后也来到这里。正当泰兰德要驱逐他们时，神秘的预言者出现了，他告诉泰兰德，萨尔和吉安娜是来帮助精灵对抗燃烧军团的。在4位英雄前，预言者讲述了自己的故事。原来他就是这个世界的守护者艾格文之子——麦迪文，曾经被邪恶侵占的他，设法打开了连接艾泽拉斯大陆和德拉诺大陆的黑暗之门，使兽人能够成功地入侵到艾泽拉斯大陆。虽然他被人类战士刺杀，但人类与兽人之间的战争横扫整个大陆，并引来燃烧军团。现在作为最后的守护者，为了拯救整个世界，他希望大家能够联合起来对抗燃烧军团的进攻。

第七关 诸神的黄昏



法瑞恩向另3位英雄讲述暗夜精灵一万年前的故事。

●**主线任务**：阻止阿克蒙德在规定时间到达世界之树。

●**流程**：第二天清早，人类、兽人和暗夜精灵在海加尔山顶联合起来防御燃烧军团的进攻。此时吉安娜带来了恶魔们进攻的消息，为了阻止阿克蒙德得到他渴望的力量，法瑞恩决定用所有暗夜精灵曾经获得的魔力回报世界之树。为了实现法瑞恩的计划，吉安娜和萨尔决定尽量拖延燃烧军团进攻的速度。在暗夜精灵帮助人类和兽人巩固防御阵地的同时，恶魔们的进攻开始了。食尸鬼和地穴恶魔的队伍刚刚被击退，毁灭战士和巫妖带领的亡灵部队又一波一波袭来。人类的炮塔被一个一个摧毁，无数的战士在战斗中牺牲。虽然法瑞恩和泰兰德使用终极魔法阻止敌人的进攻，但敌人依旧如同潮水般涌来，人类基地终于被恶魔们占领了。阿克蒙德来到吉安娜面前，嘲笑人类勇敢的战斗只不过是给他屠杀这些可悲种族带来一些乐趣而已。

人类部队撤退后，燃烧军团开始准备进攻兽人的基地。人类战士的顽强抵抗为兽人巩固自己的基地赢得了时间，暗夜精灵也利用这段时间集结了大量部队协助兽人防守。击退了恐惧魔王带领的毁灭战士和亡灵族的冰霜巨龙部队后，兽人们加紧时间抢修基地内受损的建筑。但残酷的拉锯战使联军的部队慢慢减员，而恶魔和亡灵部队仍旧不知疲倦地一次又一次进攻，萨尔在放出最后一道闪电后不得不撤退了。



泰兰德的终极魔法。

阿克蒙德已经被轻而易举得来的胜利冲昏了头脑，他亲自率领大军向暗夜精灵的基地发起进攻。法瑞恩和泰兰德率领着精灵部队在一层层远古保卫者的掩护下击退了燃烧军团猛烈的进攻。与此同时，无数暗夜精灵祖先的精魂开始在世界之树周围集结。在精灵们无畏的抵抗下，时间一分一秒过去，精灵祖先的精魂如同星海一样布满整个海加尔山顶。法瑞恩的陷阱已经完成，暗夜精灵也撤出战场，兴奋的阿克蒙德终于来到自己等待了一万年的魔力之树前，正当他爬上世界之树准备吸取这永恒的力量时。法瑞恩吹响了赛纳留斯的号角，无数洁白的光球将他团团围住。当暗夜精灵祖先的精魂在阿克蒙德体内释放出净化的力量后，恶魔的身躯爆炸了。P

从《金庸群侠传》的意气风发、到《武林群侠传》的成熟大度，今年6月，《三国群侠传》又向我们款款走来。河洛工作室一直追寻着自己对RPG的一种理念——自由。不过，同样在商业化的风潮中，河洛也变成了东方演算公司。从专业走到商业，相信这也是河洛走出的更坚实的一步。承袭群侠系列一贯的风格，《三国群侠传》也以庞大的人物架构及丰富的游戏任务为特色。玩家再次扮演拯救历史的特殊角色，帮助误施法术的南华老仙，使三国人物重新归位。而随着故事的进行，玩家还要齐集太古九鼎、打败魔头刑天，任务繁重，我们也有理由相信这款由智冠公司所代理的大作，又将是暑假中必不可少的热门话题。

三国群侠传

■游侠创作室 愤怒的摩西、北京 李渊

总评	85
制作	东方演算
发行	智冠科技
载体	CD × 2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000
画面	■■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■□

由于南华大仙的一时失误，造成了三国时期的时空变幻。魔头刑天附身于董卓，天下苍生眼看就要生灵涂炭。于是，3位仙人施展法术，将主角从未来时空中转换过来，晓以大义之后主角答应帮助他们将三国将臣一一归位，并且集齐太古九鼎，将魔头刑天除掉。

桃源乡（主角初登场）

●**主线**：主角回桃源乡见于吉5次以上，他便会告诉主角练习武艺的好地方。在主角经过钟山事件后，便可在钟山南峰的石洞见到北斗仙人。以后主角再来便可以与他的豆兵战斗升级了。

●**支线**：当主角智慧值大于150，回桃源乡时左慈会送若愚书；仁德大于150，会送山川社稷图（使用后可瞬间到达桃源乡、邺城、成都、建业四地）；勇气大于150，会送倚天剑；于吉住所有九转续命丹；南华老仙住所书柜有文王卦签、太平要术；左慈住所有小续命丹、山川社稷图；桃源乡屋外右下角有晶矿；英雄亭外左边石碑旁有晶矿。

许家村（许褚归位）

●**主线**：进入许家村后，从村民口中得知盗贼来袭。进入许宅，和许褚一起来到村北破庙，将盗贼打退后回许家和许褚交谈，他便同意回邺城为魏国效命。

●**支线**：在许家村民房（许褚家隔壁）给妇人罗汉丹，可得到粉彩；在村口的石蛙、许褚家木柴堆、村北破庙右石狮子旁的草丛、村北破庙内柜子均有文王卦签；民房内的牌位有清香。



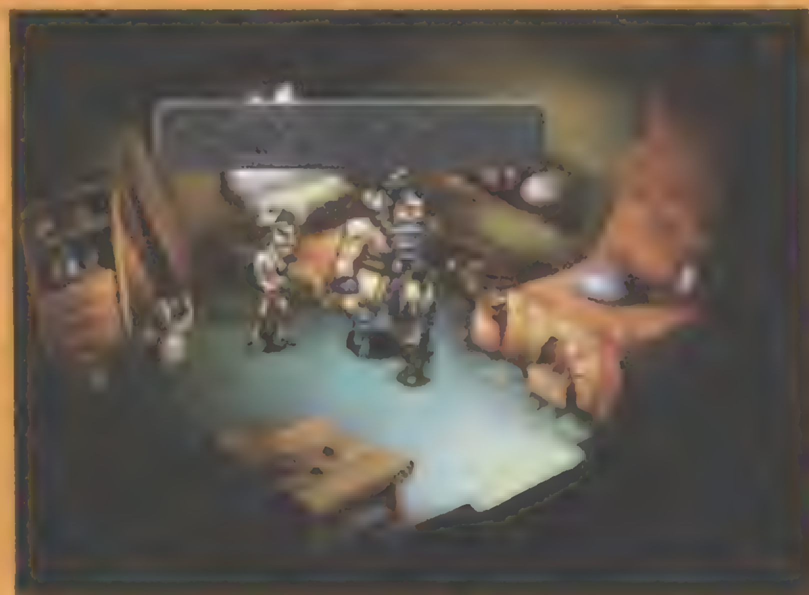
由于南华老仙施法失误，造成了三国的时空混乱。



武陵城（黄盖、吕蒙归位）

●**主线1**：主角等级达10级以后，在武陵城会发生黄盖讨伐山越事件，再次和黄盖说话就可以出发了。路上遇到山贼放毒气，使黄盖的部队不能随行，主角只能和黄盖两人往前冲。在山越部落的深处，一共会发生3场战斗，将盗贼全部战胜后回到武陵城内，与城内居民交谈，于是吴国又一位大将重新归位。

●**主线2**：在主角协助黄盖平定盗匪的同时，会在山洞中找到被俘的吕蒙。之后回到武陵城，去吕蒙的家里找他谈话。于是吕蒙决心要奋发图强，熟读兵书。他还请求主角帮他寻找黄石兵书、孙子兵法及六韬这3本



将盗贼打败后，许褚同意回邺城归位。

书，在各地书店（武陵、邺城、长沙、建业）买到这3本书后，吕蒙会同意回吴国。

●支线：在武陵城区触发父子对话事件及四城交易事件之古董商人，古董商任务完成后道德值+3；在父子对话事件中选择同意父亲的话，智慧值+2，不同意则智慧-1、勇气+1；在武陵民房与南洋移居老翁交谈，得到藤甲；在书店与酒楼间木柴下、山越蛮荒丛林的中间草丛有文王卦签；在蛮荒深山左下角大树的右边树根有干苔；在山越营地茅草堆的左下角有晶矿。

北海城（太史慈归位）

●主线：在北海太史慈家中得知太史慈的母亲身染重病，于是帮太史慈寻找华陀为母亲治病。华佗会随机出现在成都、建业、邺城、武威、长安这5个城市中。请到华陀后再回到北海，华陀为太史慈母亲诊断病情，此时主角之前若帮助过华陀制作麻沸散，则可直接医治好太史慈母亲。若没有制作过麻沸散，则会接到寻找臭麻子花和曼陀罗果这两种药材的任务。臭麻子花在北海的药铺墙上可以找到，曼陀罗果则在华山顶上取得，回去交给华佗后，太史慈便会归位。

●支线：在北海客栈里会触发酒客事件，如果主角身上有令牌，给他后可得到回天宝鉴，但道德值会下降；如不给他，和客栈老板说话，会得到无道戒，并且道德+2；在华山上会遇见一群山贼，他们会向主角索要过路费300两，给钱则智慧+1，如果不给钱则勇气+3，会发生战斗，打赢后可得大汉金刀和500两银；在街道药房门外柜子下有文王卦签；华山山脚左边堆放的木柴有文王卦签；在华山山道有酥麻草。

八卦石阵（陆逊归位）

●主线：在大地图的八卦石阵中发现被困的陆逊，此时队伍中如有诸葛亮，便可直接按右边石柱上的机关进入八卦石阵小游戏；若队伍中没有诸葛亮，可以先去成都王殿找诸葛亮要破解之法，再回到八卦石阵开启机关，进入八卦石阵小游戏。小游戏的破解秘诀是：乾兑西及西北、震巽青东及东南、坎黑北、离红南、艮坤黄东北及西南。救出陆逊后，他便会回建业归位。在八卦石阵内右上角的石柱下有文王卦签。

睢阳城（典韦归位）

●主线：在睢阳城进入刘氏家中，主角便会和典韦一起教训欺负刘氏母子的恶霸李永，将恶霸打退后，典韦答应第2天与主角一起同赴邺城。第2天主角醒来后，却得知刘氏一家惨死的消息，于是主角前往恶霸李府，与典韦一起杀入大厅。正要拿下李永的时候，他却从秘道溜走，此时主角需要解开秘道的机关，这是一个华容道的小游戏，限时5分钟。可先记录好然后多试几次。然后把左边鼎上的机关打开，进入秘道后将李永杀死为民除害，之后典韦便会回邺城归位。

●支线：在睢阳珠宝店可向老板换取六无玄冥石；在刘宅的牌位、民房柴堆有文王卦签；在珠宝店门口上方的瓶子和李府密室有机关图；民房香炉有清香。



在武陵城可以找到黄盖



八卦石阵的正确图示，在八卦阵中解救陆逊需要完成的小游戏。



游戏中神医华佗会随机出现在成都、建业、邺城、武威、长安这5个城市中。

几点经验及提示：

1. 魏、蜀、吴都城分别在邺城、成都、建业，归位的人物可去此三地的王殿找到或邀请其加入队伍。

2. 吕布的12连击与无敌养成：装备3连击和4连击，然后外加2个狂战石，到洛阳城外打会用狮子吼的肥肥，每场都可以拿到1个攻击+5的丹，这时开始给吕布狂灌补药，一直下来打每个头目全都变成1回合就解决了。如果还学到国士无双这个技能，吕布就几乎无敌了，因为国士无双可以使敌人对他施展的技能攻击全部无效，这就意味着想打死他只能用普通攻击。

3. 单人迅速升级：假设队中有6人，主角学会腾龙八齐，装备无双戒、无嗔戒。把无道戒装备在要升级的队员身上，可再加上3级鬼才，然后去打大象。主角一招清场，一局可得一两万经验（上限最多3万），打完后不用补血补气，短时间内可狂升一人的级别。但要注意若把无嗔戒和无道戒同时装备在主角身上则只能得到零经验。此外，如获得虚无戒指后，在大地图行走时可以不遇敌，为后期完成任务提供极大的方便。

4. 关于运气对遇敌的影响：运气全部100最多只能遇到8个敌人，而运气有两个以上不满50的遇上12个敌人的几率就会很高，而敌人越多则加权所得经验越多，例如1只肥肥有1000点，那么12只就是30 000点（满经验）。如果学到腾龙八齐，练功最好的地方就是洛阳外的肥肥，经验多而且还有攻+5的丹药，一招全部杀掉。40级前全部1战升1级、50到60级是2战升1级、60到70级有时要3到4战才升1级。此练功法是主角用腾龙八齐装上无双戒、无嗔戒给同伴当陪练的。

5. 去书店买书，当幸运已达100，但进去却买不到想要的物品时，可存盘后关掉游戏（Alt+F4），再开启游戏“继续游历”，可买的东西会有所不同（武器、饰物、防具除外）。而要练主角则需装上无道戒来练。游戏中提升主角悟性主要是靠买书，另外一些技能也是通过书学到。

6. 无限挣钱的小秘密：在南阳城一直跟张秀说话，每谈6次可得到500两。如果一直点……就发财了。如果用网络游戏上的那种鼠标连击器……就爆富了。另外也可以通过在三个王殿前送情报获取酬劳。

6. 利用机关图可以制造的物品：魏国霹雳车（使用6次），司马懿以机关图为基础，制出可以一击摧毁城墙的巨型投石车，令目标敌人受到巨大火石的轰击；蜀国木牛流马（使用6次），诸葛亮以机关图为基础，完成超乎想象的自动补给机械，可使全部队员的生命、内力完全恢复；吴国楼船，周瑜以机关图为基础，造出改造江河作战用的大型楼船，可从事远洋航行，是通往海外的唯一交通工具。


在建业王殿向周瑜取得邀聘书并交给鲁肃，鲁肃会欣然归位。


游戏中的战斗很讲究技能选择与策略，凤舞九天和三连击是很实用的技能。


主角答应与赵云一起去救公孙瓒。


可以通过在成都、建业、郏城正殿前传送情报任务获取报酬。

长沙城（鲁肃、黄忠归位）

●**主线1**：主角初次到长沙会遇见老将黄忠，交谈后等第2次再到长沙来找黄忠时，可从酒馆小二口中得知，黄忠常去马厩看马。等到第3次再到长沙来时，主角就可以在马厩里找到黄忠。主角略施计谋故意输给黄忠，黄忠遂证明自己并非老迈无用，于是前往蜀国成都效命。如果在单挑中主角打败黄忠，他就会送给主角一副破苍穹，之后离开长沙不再出现。

●**主线2**：在长沙找到正在做善人的鲁肃，和他交谈后，他希望得到正式的邀聘书。此时如果周瑜在队中，则马上可以说服鲁肃归附，并送给主角1万两银以及凤凰联央扣、九明慎思冠、苡禹巾等宝物。若周瑜不在队中，就要去一趟建业王殿，向周瑜取得邀聘书并交给鲁肃，然后鲁肃会欣然同意去建业，至此归位。

●**支线**：在长沙街道会触发四城交易事件（这四城是长沙、武陵、襄阳、南阳）之木材商人，完成木材商任务后得到檀香沈木枕，道德值+2；在马厩内的饲料草内、民房木桶旁、长沙酒楼树盆有文王卦签；书店右上角的书柜、鲁肃家大厅的书柜有机关图；在鲁肃家前庭水池中有晶矿。

新野城（甘宁归位）

●**主线**：进入新野城，和居民谈话得知江洋大盗甘宁被此地官府抓获。此时苍溟出现告知主角，可以给钱贿赂官差，这时主角身上银钱必须大于100银，随后贿赂衙门的官差，进入衙门的牢房后与甘宁谈话。再出衙门看右边的告示板，得知甘宁在近日内即将被问斩的消息，于是叫出苍溟询问意见，此时主角有两种方法救出甘宁：1.主角身边有1万两银子，然后贿赂衙门内牢房门口的官差，便可进入牢房救出甘宁；2.直接使用武力杀入衙门，在杀光所有衙役后就可以进入牢房救出甘宁。救出甘宁后，甘宁便会去建业投奔吴国，又一大将归位。在衙门内桌上、街市算命桌有文王卦签；武器店有机关图。

长安城（荀彧归位）

●**主线**：在长安城道观的书房里找到荀彧，然后答应帮他收集治论、仇国论、乾象历注、左传春秋以及战国策这5本书，在各地的书店中可以买到这些书，回来给他后，他便会回郏城归位。

●**支线**：在长安城门与小女孩玩猜字谜游戏，回答正确后得到黏土。答案是：1.米、2.庙、3.厌；在长安市集遇见1个穷书生，给他50两帮助他回家乡后，他会给主角1本战国策，道德值+1，如果不理他则仁德-1；在市集算命台、道观大厅神桌上签筒内、道观书房有文王卦签；市集珠宝店旁的药架有铃鼓。

北平城（赵云归位）

●**主线**：当来到北平城，会发现袁绍大军正在攻打北平，解围城之危后与城内平民对话，然后赵云出现，接着主角答应赵云去救公孙瓒。此时可选择两种方法进入进入袁绍军营：1.使用武力，与赵云一起直接杀入敌阵，经过6场战斗后救出公孙瓒。可得到银骥；2.使用计谋，化妆成袁绍的士兵，化妆需要敌军军服、炭灰、粉彩和黏土——军服在解围城之时可得到，炭灰在北平城武器店的炉子里找到，拿一颗罗汉丹与许家村民房的妇人交换得粉彩，黏土可去长安城门与小姑娘猜字谜得到。收集齐物品后直接混入袁绍主营，将袁绍杀死便可救出公孙瓒，可得到无嗔戒，之后赵云答应去成都归位。

●**支线**：在北平民房二会发生寻找虎肉事件，在北平城的东面山区会随机遇到老虎，打到虎肉后回来拿给妇人，得到无方戒。在民房木材堆、武器店内外有文王卦签。

武威城（马超归位）

●**主线**：在武威的酒馆里遇见马超，此时的马超因家毁人亡而整日借酒消愁。从邻桌的酒客口中得知，只有找回其父马腾的飞翼长枪，才能使马超重新振作起来。这时主角去马家旧宅外，会遇见把守的董卓军。主角可以有两个选择进去：1.以武力硬闯，然后在屋内找到飞翼长枪；2.智取，从酒店掌柜处得知董卓军爱喝英雄醉，然后去下邳、武陵、长安买5壶英雄醉给守门的官兵，一会儿他便将飞翼枪送给主角。取得飞翼枪后，把枪交给酒馆里的马超，此时马超才忽然醒悟，于是投

奔蜀国去了，蜀国又一大将归位。在城门口右边地上的树枝有文王卦签；在马腾旧宅右边的断石旁有机关图。

襄阳城（马良归位）

●**主线**：在襄阳市集打听到马良居住于此，见到马良后，他正在为自己弟弟马谡误伤太守之子刘琮而焦急不安，交谈后主角帮忙找神医华佗前来救治，华佗会随机出现在成都、建业、邺城、武威、长安这5个城市。找到华佗，主角告知刘琮之事后，华佗交给主角一封信（另一情节：华佗说天灵丹可以救治刘琮的伤，在长安市集可向商人买到天丹灵。）主角直接去找刘表后，治好刘琮的伤，马良为感谢主角而答应为蜀国效力。

●**支线**：在襄阳民房会发生四城交易事件之郭员外，完成后会给主角1000两，若主角不拿，则道德值、勇气值+2。在太守府刘琮房有机关图；马良家左边椅子上的花瓶有文王卦签。

下邳城（张飞、夏侯敦归位）

●**主线**：第一次到下邳时，发现原本镇守下邳的张飞因为酗酒误事而被董卓的部队占领。与市集中的妇人说话得知张飞在城外，这时主角可以在下邳城外附近随机遇见张飞。第一次遇见张飞交谈后，先回成都王殿向诸葛亮要信，然后再回到下坯城附近找寻张飞。在第三次寻得张飞后，如果队伍中有刘备或者关羽，则不用打斗便可将信交给他。若队伍中没有刘或关，则必须打赢张飞才可把信交给他。张飞看过信后恍然大悟，于是回成都王殿归位。张飞回归蜀国之后，去邺城王殿和司马懿交谈得知夏侯敦率军攻打下邳的消息，再去夏侯敦军营，答应帮助他攻打下邳，准备好军需后与夏侯敦开始进攻下邳城。途中遇见高顺的部队，主角和夏侯敦会留下部队独自杀向下邳城，打败高顺后收复下邳城。此时夏侯敦被暗箭所伤，失去左目，若主角医术高于80，则可以帮他医治，夏侯敦则赠送啸月刀，之后他就会回到魏国。在城门角落、市集算命桌有文王卦签。

解良城（关羽归位）

●**主线**：当第三次进入解良后，会在市集上遇见卖馒头的关羽。如果主角仁德达75以上，勇气高于80，会发生恶霸鱼肉乡里事件。在此时主角可选择：1.与关羽一起严惩恶霸，但关羽的父母会遭到恶霸的报复而身亡，此时主角若智慧高于70，可在解良宗祠劝说关羽，他便会听从主角为蜀国效力；2.劝阻关羽杀人，将两名恶霸保护起来。战后经主角晓之以理，点醒关羽，再次来到关羽家中时，会发生与恶霸周仓打斗事件。战胜后，可以选择是否杀周仓，会影响到道德值的升降，并可能得到偃月刀或无常戒。接着关羽会和主角一起前往成都，这一路要通过5个关卡，其间不能进入其它城镇。在到第一关潼关时，如果队伍中有吕布则不用战斗，在接受守将的贿赂后顺利通过五关。如果队伍中没有吕布，但持有令牌，主角可以选择：A.向守将出示令牌，并得到贿赂（后面的4关亦是如此），主角勇气值下降，


第一次遇到张飞，他矢口否认。


张飞会随机出现在上图的地点中，1、2、3、4代表4次随机出现的地点。


卖馒头的关羽出现在解良城。

主角技能：

主角的技能分为仙术技能、主动技能、被动技能、移动技能、招兽术5类。这5类技能可分别以外挂的形式装备到主角身上。每一类技能都很丰富，而且还有进阶及最终的必杀技。笔者认为有3个技能非常有用，主角应该学会：凤舞九天（大面积攻击）、三连击（攻击三次）、无隙（可有效避免混乱状态，在后期救君主的战斗中很有用）。

仙术技能：仙术技能是主角最重要的基本技能，决定对敌攻击力的威力大小。这个大类包含仙术、武术、射击和辅助技能，另外还有特殊武术——龙奔百里、凤舞九天、破魔斩等。仙术中治疗术及进阶强疗术在战斗中都会起到重要作用，应尽快学起来。武术技能的不同攻击种类实际上区别并不是很大，所以学一两样即可。射击是一个比较占优势的技能，因为弓箭本身攻击力不弱，再加上长距离的进攻方式，往往敌人还没走到跟前就丧身飞矢之下了，所以这个技能一定要学，而射术的最终技能——凤舞九天攻击力更是异常强大。另外如果想要学习主角的三大杀招之一的神并天地，那也需要学习凤舞九天。辅助技能在游戏初期比较实用，像自疗、急救、运功等，都在战斗中用得上。另外辅助技能中有脱离战场和使用物品，需要说明的是，如果不装备这两项，将不能在战斗中逃跑或使用道具，但同时它们也占据了一个装备栏，是利是弊，大家还是自己斟酌吧。

主动技能：主动技能都是一些增加战斗属性和人物属性的技能。这些属性包括生命、内力、命中、闪避、攻击、防御、速度，每一样都有进阶的效果，最多可增加40%的属性。还有一些技能则用来免疫虚弱、麻痹等不良状态，大家可根据不同的敌人来使用不同的免疫技能。在属性里还有最重要的一项就是二连击和三连击，特别是三连击，这可是一定要学的技能。要知道这等于在战斗中连续攻击敌人3次啊，再配以弓箭，那就是杀人于十步之外喔。

被动技能：与主动技能相反，被动技能就是辅助主动技能的一些技能。其中近战反击比较有用，提升到第三阶时，它的反击几率将达到90%，等同于又增加了一次进攻，另外法术反弹有两个进阶，最高可有50%几率反弹法术。时序回馈可增加20%行动速度，环境探索可搜寻战斗地图的密宝增加经验值，有福同享在后期队伍扩大后，会起到比较理想的效果，最高可提升35%的己方人物生命恢复率。

移动技能：移动技能是对主角移动时的一些辅助提升。自愈和回气可在每回合回复2%到3%的生命和内力，但总的来说恢复不多，起到的作用不



虎牢关会遇见张辽。



长江渡口，花费50两可以方便地在两岸间往返。



游戏中远离中原的部落也会发生许多剧情。

智能值上升；B.在进入第一关的时候花2000两贿赂守将，并换取通行证。那么在后面4关只要出示此通行证便可过关，主角勇气值下降，仁德值上升；C.一路和关羽硬闯，再现过五关斩六将的历史事件，之后也可到达成都，主角勇气值上升，智能值下降。如果队伍中既没有吕布，也没有令牌。主角同样可以花2000两贿赂守将购买通行证，也可一路杀向成都，并打通官道，至此关羽归位（如安装最新补丁，此处情节会有变化）。

●支线：在解良集市可与算命先生对话，给他64个文王卦签，可得到腾龙八齐之卷；在解良民居可帮助妇人买五香药包，在药铺买好后给她，可得到包子，仁德+4；在民房左边的木柴有文王卦签。

虎牢关（张辽归位）

●主线：前往虎牢关会遇见魏国的张辽，将他打败后，若主角智慧高于80，则在主角的劝说下投奔魏国邺城（主角离开后）。若主角智慧未能高于80，那么张辽会离开虎牢关，并出现在吕布家门前。前提是吕布已经身亡，然后主角只要送给张辽诸葛弩、射日弓或掣星穿天弓其中一把，他便会回归邺城，为魏国效力。诸葛弩在找回黄忠后，诸葛亮相赠；去西羌部落找西羌王，战胜西羌勇士后，可获得射日弓；交给蒲良三块晶矿，请他铸造出掣星穿天弓。

西羌（赤兔马）

●主线：在战胜西羌勇士之后，来到后面的野马场，发现赤兔马，于是向西羌王索求。主角可选择向羌王挑战（羌王很强）或用狼王皮交换来得到赤兔马，狼王皮可在西羌部落东北方打狼就有机会得到。

●支线：与西羌勇士对话可得黄沙披风；跟西羌王对话，选择“当然不一样”，会与西羌第一勇士战斗，打赢得射日弓；在武器店弓箭套内有文王卦签。

南阳城（贾诩归位）

●主线：在事件菜单栏里可以查看事件完成率，当达到25%以上时，去南阳城会引发郭汜攻打南阳城事件。主角进入南阳城后察看布告栏，贾诩会出现并请主角解决南阳的危机，将公告撕下，主角和贾诩一同去太守府找太守张秀。为打败郭汜，张秀出演苦肉计，将自己人头借与贾诩。拿着装人头的盒子，主角来到军营去见郭汜，郭汜不知是计，被盒中暗箭所伤，并与主角发生战斗。将他打败后，贾诩便提出投效魏国的意愿，于是魏国又一谋臣归位。

●支线：在南阳大街会触发四城贸易之南阳老翁，任务完成之后可得到藤甲，道德值+2；在郭汜军营主帐、内城右上角小树下有文王卦签；太守府大厅有机关图。

建业城（周瑜归位）

●主线：当主角找回两位以上的吴国大将后，并且尚未触发孙权在柴桑的事件，此时在建业和周瑜对话，便发生周瑜请主角帮助寻找焦尾琴的事件。如果此时

大。另外值得学习的还有飙行，学习之后每回合主角还可再行动一次，打完了就跑，这也是一种不错的战术。不过大家要注意，大多敌人的行动格数都比主角高，特别是在初期，所以是否要学，大家还是见仁见智吧。

招兽术：在地图战斗中会遇见各种动物，战胜后会随机得到各种魂魄，使用魂魄后可增加属性点，还可在战斗中召唤出与魂魄相符的动物以帮助战斗。魂魄的取得地点如下：狼之魂在西羌附近打狼后可得到，命中+1；蛇之魂在南蛮附近打蛇后可得到，幸运+2；虎之魂在北平附近打虎后可得到，攻击+1；象之魂在武陵附近打象后可得到，防御+1；麒麟魂在长安北部地区打麒麟后得到，生命上限+2；蜘蛛魂在钟山附近打蜘蛛后可得到，闪避+1；金鹏魂在去匈奴部落得知金翅鸟后，带肉块去匈奴北方，打败金翅鸟后得到，速度+1。

主角在游戏中主要有以下战斗技能及终极杀招：

破魔斩=五禽戏+敏捷术+瀚海术+蓝断；破魔斩=强疗术+破邪术+挣脱术；杀神斩=五禽戏+敏捷术+瀚力术+蓝断

杀神斩=龙奔百里+连破五岳+剑五；杀神斩=熔岩术+落雷术+海啸术；龙奔百里=武器破坏+防具破坏+运功+集中+云身

凤舞九天=毒箭+咒箭+精准射击+快速射击；连破五岳=破元击+封魔击+铠甲术+迟缓术；神并天地=凤舞九天+紫破+剑十

腾龙八齐：收集64个文王卦签后，在解良算命道士处习得。

巅动沧溟：在周瑜处给他机关图得到楼船，然后在身上装备巅海神珠，出海可在位于钟山右上角的一个小岛（只能看到，不能进去）附近遇到北溟巨鲲。队伍中一定要有诸葛亮加入（最好有140以上的生命，不然巨鲲一招他就挂了），而诸葛亮一定要学会兵法中的皓月变和暴雨变，皓月变可以避免所有异常状态，暴雨变可以增强海啸术的威力。然后主角或周瑜要装备异术中的海啸术技能，打巨鲲一下2000多，但威力会逐渐减低，打到后面有时一次不到1000，所以第一次先让诸葛亮使用皓月变，第二次用暴雨变，之后几个回合可以再用皓月变，以免明镜状态解除。而且海啸术一定要站在巨鲲的正前方才打得到，最重要的一点是诸葛亮的速度要加到最高（到书店买刺客传加速），诸葛亮的速度可以加到100多，然后再装备增加速度的技能，这样才有机会先出手用皓月变，否则让巨鲲先出手就完了。打败它得到撼天定海石，学得巅动沧溟。

孙权在柴桑事件没有触发，则周瑜会无条件加入，但如果找到孙权回到建业后，周瑜就暂时无法加入队伍，必须去匈奴部落找到焦尾琴赠与周瑜后他才会加入。

●支线：在建业王殿上，主角将6张机关图交给周瑜，则可得到楼船；在建业民房会发生老者请主角帮忙的事件，如果同意帮忙则仁德+3，接下来如果选择偷东西，可得白玉老虎且仁德-10，若选择不偷东西，则可得玉玲珑且仁德+3；建业珠宝店会发生古董鉴定小游戏，回答正确得到凤凰彩钿笼，答案是：玉马=汉朝，鸡血印=商朝，烛台=周朝，金扣=秦朝；在建业内城会从吴国情报官处得到送信事件。当周瑜告知主角孙权被困柴桑时，孙尚香会跑入王殿，要求与主角同行，若主角不答应，孙尚香会愤而离开；若主角答应，孙尚香便会暂时跟随主角到柴桑救孙权。当救回孙权后主角离开王殿，孙尚香会追出王殿，要求要和主角单挑。若主角未能打赢孙尚香，则她会以主角的武功太差，需要她的保护为由而答应加入队伍，若是主角获胜，难过的孙尚香会离开建业。倘若打败孙尚香后仍想找她加入队伍，则需通过以下事件：若主角还未在洛阳天香阁遇到过貂蝉，可到建业王殿找孙权说话，孙权会委托主角寻找孙尚香。之后主角可在武陵茶楼找到孙尚香，但孙尚香会离开，再到长安酒馆找到孙尚香，孙尚香再度离开。最后必须在完成黄忠事件后且在刘备回归成都之前，到长沙酒楼找孙尚香，经选择告知孙尚香主角真实身份后，孙尚香便会加入（队伍中需有空位）。在内城情报官后的大香炉、珠宝店门口左边石柱下有文王卦签。

匈奴部落（焦尾琴）

●主线：若主角智慧超过75，可去西北的匈奴营地，此时会有两个选择：A.说服匈奴王取得焦尾琴，B.单挑打赢匈奴王取得焦尾琴；当智慧不足75，则只能依靠武力打赢匈奴王，取得焦尾琴。

●支线：在匈奴部落北区，给男孩铃鼓（在长安城珠宝店外）和风车（在成都药材店外玩排串珠游戏），仁德+2；给女孩彩球（在邺城武器店旁玩旋转拼图）和彩带（在洛阳天香阁），仁德+2，得白虎项巾，并告诉你金翅鸟在匈奴北方，要带肉块去；焦尾琴事件后，在匈奴王帐匈奴王会对你说，他想要蒲良制作的刀类武器；在主帐内左上角箭袋和北区市集右下角箭袋有文王卦签。

成都城（诸葛亮归位）

●主线：当主角找到两位以上的蜀国将臣后，再与诸葛亮对话，回答诸葛亮向主角询问的问题（都选1）。回答后，诸葛亮便会回归蜀国。当刘备受困于江夏的事件触发时，若之前未能触发答问事件或未能符合令诸葛亮满意的回答，此时诸葛亮仍会无条件暂时加入队伍，直到找回刘备为止。之后在成都王殿与诸葛亮交谈，将6张机关图交给他，可得到木牛流马。

●支线：成都街道会发生帮小男孩排珠子的事件，排列顺序从上而下分别是紫、绿、白、红、黄、黑，排对后得到彩球，智慧+8；在成都武器店会发生蒲良收集晶矿打造兵器事件，以后主角可以经常来这里打造兵器；在药店门口、民房一右边书架上有文王卦签；民房二右上角画筒有机关图。

邺城（司马懿归位）

●主线：当主角找回2个以上，5个以下的魏国将臣之时，去邺城与司马懿说话，他便会问及主角未来之事。选择将所有的真相告诉司马懿，并且之前还没有见过曹操的话，他便会加入主角的队伍。如果已经触发曹操事件，则司马懿不会与主角发生对话。

●支线：主角将6张机关图交给司马懿，可得到霹雳车；和小女童玩旋转拼图游戏，成功后得到风车，智慧+1；在邺城民房二可找到机关图，并发生帮妇人抓药事件，在药店买好药给她（其中罗汉丹要到武陵城去买），可得到海螺，道德值+4；在邺城内城可触发给蜀国送信事件。在市集书店外的花盆有文王卦签；民房上右边架子上有机关图。

柴桑城（孙权归位）

●主线：当找回吴国大将5位以上，去建业与周瑜对话，得知孙权正受困于柴桑城中。主角再前往柴桑，帮助孙权解决围城的敌人并脱离柴桑，孙权就会回建业。而在柴桑城内，会因主角队伍中的人员产生不同剧情——若队伍中有周瑜、陆逊或鲁肃其中一位，则可识破袁术引蛇出洞之计，等到半个月后，袁术与严白虎会因内讧而瓦解，此时孙权再杀出城去追击袁术与严白虎，而主角必须在柴桑城外随


由于游戏的主角是一位被召唤回三国时代的年轻人，所以对白经常会出现幽默的现代话语。



诸葛亮的技能中兵法在组队中非常实用，特别是八卦阵。


当主角找到两位以上的蜀国将臣后，再与诸葛亮正确对话就可以使之归位。


成都街道男童排珠子的小游戏正确答案图。


主角和孙权出城与袁术、严白虎的军队决战，上图为袁严2人随机出现的地点。

机找到孙权，打败敌军后，孙权便会归位吴国；若队中无周瑜、陆逊或鲁肃，主角和孙权会马上出城与袁术、严白虎的军队决战，决战中主角必须保护孙权并杀光敌军，之后孙权才会回建业王殿，主角到建业王殿上便可向孙权取得艮天鼎，并可邀请孙权加入队伍。

●支线：与柴桑城区的伤兵对话，帮他寻找治疗皮肤痒所需的药材杉树皮和干苔。杉树皮在乌林乌林第二景、钟山密林道内，干苔则在山越蛮荒找到，给伤兵后得到金疮药，智慧值+1；在柴桑城区会遇见一个叫许康的伤兵，答应帮他到下邳的家里看看，如果主角骗他说去过他家，道德值-6，反之则+4；在城门小庙、民房草堆中有文王卦签。

江夏城（刘备归位）

●主线：当找回5位以上的蜀国将臣后，诸葛亮会告诉主角刘备正困于江夏，于是去江夏城和刘备会合。来到江夏城内，荆州太守夫人蔡夫人设宴给主角接风，然后便上演了一出鸿门宴。此时主角必须保护刘备并将刺客杀死，然后帮助刘备逃离江夏（打败蔡夫人后会有两个选择：杀死或放走）。若主角智慧超过80，则会寻找到密道脱逃，从秘道逃出后便是城外的长阪坡，可以直接回到成都城。若主角智慧未能有80，则只能直接迎战敌军。在城外会遇见颜良和文丑的部队，若队伍中有关羽在，他便会挥刀斩二将于马下。紧接着到了长阪坡后，若队伍中有张飞在，会发生张飞长阪坡当阳桥一喝水倒流的事件，此后刘备就可以回到成都城了。救出刘备后，可在成都城王殿问他取得坤天鼎。


华容道解救曹操。

●支线：长阪坡前有难民向主角要盘缠，给他们后道德值+2，反之-2；在街道破水缸中有文王卦签；城门有晶矿；城外平原石柱旁有机关图；在江夏民房与老翁发生四四同数的解迷事件，需要将横线、竖线、斜线加起来之和都为34，正确答案为：

16 2 3 13
5 11 10 8
8 7 6 12
4 14 15 1

乌林（曹操归位）

●主线：找到5位以上的魏国将臣后，司马懿会告诉主角曹操正受困于乌林。去乌林后，主角要保护曹操全身而退。安全返回到邺城后，他便会重回魏国。此后在邺城王殿上可向曹操取得离天鼎；在草丛内有文王卦签；在深林区有杉树皮。


钜鹿村旱灾已久，需要主角求雨抗灾。

南蛮部落（七战孟获）

●主线：第1次进入南蛮部落后会和孟获进行一次战斗，在部落中打听到这里正流行着一种怪病。第2次进入部落，在村长家又见到孟获，再次将他打败后，与民房中的祭师交谈，主角打算去请华佗来替他们看病。走出部落时，第3次将孟获打败。找到华佗后，主角再次向部落进发，在村口第4次打败孟获进入部落，华佗已经确定村里感染了疟疾。华佗走后，孟获带着他的夫人祝融夫人找上主角，主角再一次将他们打败。几天后，村里人因为服了华佗的药，渐渐好转了。此时孟获再次前来寻仇，两场战斗下来，孟获夫妇终于输得心服口服，交出兑天鼎。在民房二的书柜有文王卦签；骷髅十字架下有枯血藤。

钜鹿城（初识张角）

●主线：在钜鹿主角从村口的秀才处得知这里久旱未雨，于是打算帮助求雨。从太平要术中了解到求雨需要海螺、黄符纸及清香——在邺城帮妇人抓药可得到海螺，在张角家中可找到黄符纸，在许家村民房可得到清香，将这些道具收齐后就可以去钜鹿施法求雨了。从与村民的闲谈中得知那个秀才就是张角，被他邀请喝茶后，忽然间主角一阵晕眩昏倒了，醒来后发现身上的太平要术不见了。此时在钜鹿村外和邺城外的大地图上会出现黄巾军，主角必须3次寻到他们的部众。找到后若主角身上有300两银，则会出现两种选择，可以选择劝说并战斗，也可以给他们300两祭献，并得知黄巾贼的山寨在上党。在张角家有黄符纸。


张角佯装盛情，请主角喝茶后下毒把《太平要术》骗走。

上党（张角之生死）

●主线：到达上党后，一路杀上山寨，取回太平要术，并得到九鼎之一的坎天

鼎。而张角觉得愧对主角，打算跳崖自尽。这时主角可以选择要不要阻止他——若不阻止张角身亡，临死时会给主角无双戒；如果阻止张角会回到钜鹿的家中，之后主角可以到张角家去邀请他加入队伍。在祭坛香炉、黄巾军营区左侧石堆中有文王卦签。

钟山（石精与南斗仙人）

●**主线**：在长安道观里，从道士口中得知钟山的位置。进入钟山，打败守山的老虎（如果选择逃走的话勇气-1，否则勇气+3），便可见到北斗仙人。等主角20级以上时，看钟山石洞的石椅，然后去见北斗仙人，打过一场豆兵后他会要主角帮他寻找石精和南斗仙人。石精可在长安石门左侧石灯、成都内城右侧石灯、建业内城左侧石狮、洛阳珠宝店内石狮这4处找到。找到石精后，可在许家村、武威街道、洛阳赌坊、武陵城、睢阳城随机遇到化身为小童的南斗仙人，将他找回后，北斗仙人会赠送七星甲。在南峰石洞书卷中有文王卦签，山道草丛内有晶矿。在黄河北岸渡口草丛内有文王卦签，南岸渡口有青龙偃月刀（龙蛇老人）。



去见北斗仙人，打过一场豆兵后他会要主角帮他寻找石精和南斗仙人。

天师冢（消灭僵尸）

●**主线**：主角在大地图上遇到过僵尸后，便会在长安道观打听到有关天师冢的消息，接着回桃源乡去找南华老仙，就可以进入天师冢了。在天师冢西玄穴内，主角分别察看4块石碑后，通往罗浮穴的石门就会开启。进入罗浮穴，调查供桌上的香炉，会出现主角与自己的幻影战斗事件，之后便可开启通往括苍穴的石门。来到括苍穴，见到了张天师的精魄，选择不离开并打败天师精魄（天师精魄很强），从此僵尸就不会再在大地图上出现了。



进入天师冢，入口就在侧面。

洛阳城（吕布与貂婵）

●**主线**：在洛阳内城的温侯府前，说要献上赤兔马给吕布，即可获得吕布的接见。和吕布称兄道弟结为朋友后，便可进入洛阳天香阁。之后只要主角来找吕布，就可获得大笔的银两，从100到500不等，但主角每接受一次道德值就会下降10。若主角道德值超过80、智能值也超过80，会引发劝说吕布离开董卓事件。当貂婵出现后，主角可以在天香阁找到她，并花200两和貂婵独处。在厢房中，貂婵说出刺杀吕布的计划并请主角带她进温侯府，此时会因主角是否已经触发劝说吕布事件而有分歧点：如果未触发劝说吕布事件，主角可选择拒绝或是答应——A.拒绝貂婵的请求，之后再到天香阁会发现貂婵已经离开。B.答应貂婵的请求，则二人直接前往吕布家中，成功地让貂婵接近了吕布，貂婵会告知主角，天香阁二楼厢房的屏风后有把红颜知己剑作为回报，等到主角下次再进洛阳城时，会发生吕布和貂婵双双身亡的事件，主角进入吕布家中，在左侧墙上的画上可取得震天鼎；若已触发劝说吕布事件，主角除了以上两种选择，还可以选择请貂蝉劝说吕布。之后二人同样来到吕布家中，貂婵也成功接近了吕布，貂婵会告知主角，天香阁二楼厢房的屏风后有把红颜知己剑作为回报。等到主角下次再进洛阳城时，貂婵已成功劝说吕布离开董卓，二人正打算前往新野定居，在离开之前，吕布将九鼎之一的震天鼎交给主角，二人便离去，之后主角在新野的民房里就可以邀请两人加入队伍。



三国人物全部归位，洛阳决战即将开始。

若主角未能够成功的让吕布离开洛阳，则九鼎七齐之后吕布会出现于虎牢关，帮助董卓力抗主角，打败吕布后就可取得九鼎之一的震天鼎。如果主角在天香阁拒绝了貂婵的请求，貂婵会离去，不知去向。但是主角若能达成以下条件，便可让貂禅加入队伍：已经找回太史慈，已经向张角取回太平要术，还没遇过孙尚香，队伍中有加入的空位，达成后可在北海客栈二楼的客房内找到貂蝉。对话后选择“还有很多事情……”则貂婵如愿加入，不过一旦貂婵加入后，若将她解散，她将会永远不再出现；若选择“我只是不想让你送死而已”则貂婵再度离去，从此不再出现。

●**支线**：在洛阳城赌场内连赢3把（赌金一次3000两）可得碧烟素；在洛阳市集会有一位粗心的妈妈寻找走散的3个小孩，一个在洛阳围墙角，一个在天香阁一楼柱子后面，最后一个在珠宝店的花盆后，找到三人后智慧值+4，道德值+5；在珠宝店门口招牌下有文王卦签；天香阁内的石头有彩带。

洛阳大决战

●**决战第一步**：主角收集到3个鼎后，英雄台会发生兽王麒麟被刑天派出的五行鬼将围堵的事件，主角可将五行鬼及僵尸兵众打败救出麒麟，就可得到巽天鼎以



在完成最后决战时，笔者的队伍组成情况。

及兽王麒麟所赠的兽之元。

●决战第二步： 主角完成孙权、刘备和曹操归位后，3仙人会将主角传送到英雄亭内，一番交待后，让主角再努力收集9鼎。

●决战第三步： 主角收集到8个鼎后，主角会再次被传送到英雄亭内。此时所有主角找出的三国人物加上3位仙人都会在这里。然后主角可挑选最后的队友名单，这次挑选好便无法再解散了（如果挑选貂蝉或孙尚香加入队伍，就会有相应的隐藏结局出现）。挑选完毕，主角离开英雄台。此时洛阳四周的道路则被栅栏围了起来，所以只能从汜水关攻入洛阳城。因此进行最后的补给后，主角一行就前往汜水关，开始最后进攻洛阳的行动。

●最后决战： 主角首先会遇到由华雄镇守的汜水关，将他打败，再进入虎牢关，此关的守将会根据主角完成任务的差异而有不同。可能是吕布或者张辽，也可能就是董卓自己，董卓会召唤出魍魎兵来对付主角。攻下虎牢关之后，就可兵进洛阳城了。在洛阳城门口，若主角的仁德值超过100，则可劝退部分敌方士兵，以减弱敌方兵力。经过3场战斗后，主角来到皇宫殿前广场，此时董卓正要进入皇宫大殿刺杀幼帝，用天子的鲜血破坏真龙之气。在主角阻止他之前，他会召唤出10名已死去的将领和主角对抗，打败他们后进入王殿中。最后便是与董卓进行最后的决战，此时会根据先前与10名将领战斗的回合数来决定结局——10回合以内：能及时阻止董卓刺杀幼帝，而刑天也来不及变出原形，主角和董卓决一死战；10回合以上：董卓成功刺杀幼帝，以天子的鲜血破坏真龙之气，并化为刑天的原形，主角必须和刑天做最后的决战。解决完董卓或刑天后，最后一个干天鼎也可以到手。

终于收集到所有的太古九鼎，完成了任务，3位仙人重新出现。接着主角前往英雄台，3位仙人施展绍华定天大法，于是时空归序，天命定位，将主角送回现代。P

人物属性：

《三国群侠传》角色的属性分为常规属性、主角特有属性以及角色特有技能三类。其中常规属性包括攻击、防御、敏捷、悟性等基本属性，这些属性根据该人物在历史上的表现以及等级来决定，比如吕布与关羽等级相同，但攻击力就要比关羽略高。主角特有属性包括勇气、智慧、仁德和医术，这些数值与剧情的发展、NPC人物的加入有直接关系，绝大部分NPC加入都对此有一定要求（参见人物加入概况一览表）。另外需要说明的是，运气和医术的属性高低直接影响你在商店及药店购买物品时的种类，属性越高，就越能买到相对比较高级稀有的药物或装备。技能的学习依靠技能点来实现，而且一些特殊技能只有特定的人或需要特殊的道具才能学习，除行动技能外的大多数常规技能谁都可以学。根据学习阶段不同，又分为3个阶级，越往上需要的技能点数越高，相应的影响力也越大，悟性直接影响相同技能学习点数的需要数量。推荐学习的大众技能是连击、天才、鬼才，其中连击技能很好用，配合诸葛弩等一些兵器可在初期使人物拥有连击5到6次的能力。

人物加入概况一览表：

近战型人物	加入条件	加入后参数变化	技能强度	综合强度
典韦	勇气高于90	智慧-5 勇气+10	较强	较强
关羽	仁德高于80	仁德+10 勇气+10	强	强
张飞	胜场过50 杀敌过200	智慧-10 勇气+20	较强	强
赵云	仁德高于80	仁德+10 勇气+10	较弱	较强
马超	勇气高于90	智慧-5 勇气+10	较弱	强
夏侯敦	勇气高于80	勇气+10	较弱	较强
黄盖	勇气高于90	仁德+10 勇气+10	强	强
吕蒙	智慧高于80	智慧+10 勇气+10	较强	较弱
许褚	无	智慧-10 勇气+10	较强	较强
甘宁	勇气高于90	仁德-5 勇气+10	强	较强
孟获	无	智慧-10 勇气+10	强	较强
吕布	无	智慧-15 仁德-15勇气+25	超强	超强
貂蝉	无	智慧+10 仁德+10 勇气-15 医术+10	超强	较强
曹操	勇气高于100	智慧+5 仁德-10 勇气+10	较强	强
刘备	仁德高于100	仁德+20	较弱	较强
孙权	智慧高于100	智慧+10 仁德+10 勇气+5	较强	较强
弓箭型人物	**加入条件**	**加入后参数变化**	**技能强度**	**综合强度**
张辽	勇气高于90	智慧+5 勇气+10	较强	较强
黄忠	勇气高于60	智慧+5 勇气+10	强	较强
太史慈	无	仁德+10 勇气+10	较弱	较弱
孙尚香	无	智慧-5 勇气+10	强	较强
异术型人物	**加入条件**	**加入后参数变化**	**技能强度**	**综合强度**
司马懿	智慧高于90 仁德低于50	智慧+20 仁德-5 医术+10	超强	强
荀彧	智慧高于70	智慧+15 医术+10	强	较弱
贾诩	智慧低于70	智慧+20 勇气-10	超强	较强
诸葛亮	智慧高于80 仁德高于80	智慧+25 仁德+15 医术+10	超强	较强
马良	无	智慧+15 仁德+10 医术+10	强	较弱
周瑜	智慧高于70 仁德高于50	智慧+10 勇气+5 医术+10	超强	强
鲁肃	仁德高于75	智慧+10 仁德+10 医术+10	强	较弱
陆逊	取得特殊物品超过30%	智慧+10	较强	较弱
张角	无	智慧+10 仁德-10 医术+10	强	较强
华佗	仁德高于70	仁德+20 勇气-10 医术+50	强	较弱

在“人物加入概况一览表”中所列人物强度的强弱是笔者在玩《三国群侠传》时对其中人物能力的一些主观感受，可能有不成熟的地方，或有一部分角色由于等级的原因还没有发挥出真正实力，不过均已经过全部技能的测试，相信不会有很大偏差。由于游戏中每个人都有自己的不同特点及技能，所以很难说哪种组合最好，笔者所选的5个队员是：吕布、貂蝉、周瑜、鲁肃、关羽，不难看出这其实是一套适用于近战的组合。主角本身用刀类技能，加上吕布的天下无双、关羽的龙战于野以及貂蝉的凤之舞，几乎一两个回合就能速胜。另外周瑜有一招花30两补充全员生命内力的西门行，更是经济实惠的随军医师，况且周瑜还拥有不错的战力以及不少强有力的辅助技能，比起华佗这种职业医生性价比要更高些。鲁肃的特殊能力——商贾、富豪也很好用，前者可以查找战场上的特殊物品，后者可以召唤强力神兽帮助增强战斗力，另外博奕也是一项可能改变战局的技术。以下还有几个笔者认为值得推荐的人物：

马良的特殊技能是地理技能，虽然只有4种，但据朋友介绍也能发挥出不小的威力，尤其是他的异味对付BOSS很有效果；司马懿、诸葛亮、周瑜三大军师分散来看可能前两者技能稍弱，但事实上三者结合起来的能力很可怕；张角其实也是很强的人物，他自身能力虽然不是很好，但强大的召唤术却异常厉害，想想也是，项羽、孙武、扁鹊随便出来哪个也叫敌人吃不了兜着走；孟获也是召唤高手，不同之处是他能叫出野兽帮忙，其中金龙和金翅鸟两种神兽尤为厉害；吕布号称三国第一猛将，当然不是等闲之辈，因为吕布有4连击这项技能，所以是唯一能使出12连击的武将，而他的攻击力比同级的关羽高出80左右，再加上超级被动技能国士无双（学到无隙3、避障3、破邪3、铁壁3、感应3、天下无敌后即可学国士无双），使其近战几乎无敌。另外还有一些诸如全弓箭型队伍、全法师型队伍等，只要记住带上最佳急救队员周瑜，基本上剩下的就可凭喜好组合了。



上海飞龙

■北京 Mikey

制作《上海飞龙》的玩酷科技（PlayCoo）专门从事3D游戏的开发，是为数不多的几个国内3D游戏制作公司之一，这次推出的《上海飞龙》是以20世纪初期的上海滩为背景的3D武侠RPG。故事讲述的是20世纪30年代的大上海，列强野心家妄想通过掌握中国秦代流传下来的“徐福秘宝”，达到控制中国、称霸世界的目的，上海的私家侦探龙华生因一起蹊跷的失踪案卷入此事，在各位仁人志士的帮助下，终于挫败了野心家的阴谋，使世界恢复了和平。因为游戏是以旧上海滩为背景，所以在衣着、语言、环境等方面都体现出了旧上海的特色。另外游戏提供了第一人称和第三人称视角互换功能，使得玩家的移动和观察更为方便，但是与此同时也产生了一些视觉方面的Bug，玩家在进行游戏时一定要多加注意。

我姓龙，名华生，可能是因为名字的关系，现在的职业是私家侦探。这天我不知怎么就晃到一个古墓里，还遇见一位身材能杀死人的MM，我们与怪物进行了几次出生入死的战斗，结下深厚的革命友谊，就在我打算问她名字时——居然被人吵醒了！可恶！出门一看，原来是那个每天定时来报到的街头小混混及其党羽。吵醒我的好梦是一级罪，迟到10分钟是二级罪，数罪并罚判处老拳30外加扫地出门1次。热身完成后，我的老朋友巡捕大队长胡岳杰忽然出现，对我为民除害的行为大加赞赏一番。不过这高帽子不是白送的，胡岳杰其实是想让我帮法国富商葛雷姆寻找他的妹妹雪拉，各国关系马虎不得，朋友所托不能不帮，我想了一下就答应下来（在龙华生家院子里的草坪上有一个像下水道盖子的东西，那是存盘点，只有在这种东西上面才能存盘）。

根据葛雷姆提供的情报，雪拉可能被日本人绑架，所以我打算去虹口区的日本大使馆探探风声。来到虹口圆环的四平路，大使馆门口的鬼子兵仗势欺人，把我轰了出来，没办法只好先到海汀路的飞虹酒楼转转。飞虹酒楼左侧有个叫闻九天的算命术士，好不容易听他胡诌完，走进酒楼，竟然在这里遇到梦里那位MM，本想上去跟她搭讪，结果没想到她的脾气跟身材成反比，我碰了一鼻子灰。刚打算离开，几个日本兵过来凑热闹，见义勇为一回却没有得到这位钟岚MM的好感。走出酒楼，日本兵又来了，我再次见义勇为，这回终于得到钟岚MM的认同。经过一番讨论，我们决定一起去日本大使馆再探虚实，不出我所料，结果跟第一次一样。我想了一下，决定去找胡岳杰借两套日本人的军装，假扮日本兵混进去。

来到静安区，在康定路的巡捕房办公室找到胡岳杰，看在我这个老朋友和美女钟岚MM的面子上，他很爽快地把军装借给我们。再次来到日本大使馆，在军装的掩护下，我们轻松的从看门的笨蛋鬼子兵眼皮底下溜过去。在大使馆休息室，我们偷听到日军大佐齐藤幻魔斋与一个汉奸商人的对话，得到不少有用的情报，但还没等我对此发表意见，我们就被发现了。一路冲出大使馆，讨论一番后决定去虹口码头打探一下。



麦法兰居住的静安区。



钟岚MM登场。



和拓拔苍狼的比赛要开始了。

大众软件推荐

总评 79

项目	内容
制作	玩酷科技
发行	光谱博硕
载体	CD×2
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Win9x/Me/2000

项目	评分
画面	■■■■■■■■
音响	■■■■■■■■
操作	■■■■■■■■
娱乐	■■■■■■■
剧情	■■■■■■■■

在码头，一群工人正在为薪水问题跟日本人交涉，在一个大块头的帮助下，我们把日本人打了个落花流水。跟这位大块头拓拔苍狼大哥推心置腹一番后，他建议利用“运货快”比赛混上船（“运货快”是个小游戏，目的是在时间限制内将所有木箱推进角落，力量和方向都要控制好，否则木箱会破裂造成任务失败，一共要成功3次）。我略显身手便大获全胜，成功混上船。在仓库里找到钟岚，到各个船舱里转转，补充点药品，来到B-2船长室，再次偷听到齐藤幻魔斋和那个汉奸的讲话，原来拓拔苍狼的仇人就是齐藤幻魔斋。这时一个金发碧眼的MM发现了我们，原来她就是葛雷姆的妹妹雪拉！真是踏破铁鞋无觅处，得来全不费工夫，可雪拉说葛雷姆一直跟她在一起，这到底是怎么回事？只能去找葛雷姆问问了。出了船长室，干掉巡逻的日本兵，在大厅遇到齐藤幻魔斋，一番混战后，我突然变身（！）打跑了齐藤。来到贵宾室，没找到汉奸商人，反倒遇上葛雷姆和他的秘书弥纱露，原来我一直被葛雷姆利用着！这家伙还想杀人灭口，虽然我们击败弥纱露召唤出的吸血鬼，但还是被弥纱露的邪恶法术打晕了。等我们醒来时已被关在牢房里了，就在考虑怎么离开这里时，一个神秘人出现将我们救了出

来。一溜烟跑下船，在虹口码头的公告栏找到雪拉，现在我们已遭到通缉，离开这里的唯一办法就是走下水道，对葛雷姆的所作所为很不满的雪拉也加入我们的队伍。

由虹口四平码头的下水道入口进去，找到A级强力电池后打开电动闸门，通过我家的下水道出口回到我位于黄埔区的家，但没想到葛雷姆和弥纱露已在这里等候多时了，结果跟上次一样，而且我们的神玉和地图也被抢走了。千钧一发之际，在船上救过我们的神秘人再次出现救了我们，他建议我们跟他一起去静安区的麦氏考古研究所。现在外面很危险，看来还是得走下水道。从静安区静安圆环的下水道出来，原来神秘人就是麦氏考古研究所的当家——考古学家麦法兰，他手上有第4份地图和光之神玉，为了不让葛雷姆跟齐藤幻魔斋这类野心家利用神玉和徐福秘宝危害苍生，他希望我们能联合起来，这样的要求当然不能拒绝。就在我们准备下一步行动时，齐藤幻魔斋已经杀到这里来了，胡岳杰和巡捕房的人为避免出现国际纠纷也只能先把我逮捕。这时有两个选择：假装投降或者直接冲出去。

1.选择“假装投降”：为了避免不必要的伤亡，我决定暂时投降，争取时间让钟岚和麦法兰逃走，他们的目标是去虹口码头寻找拓拔苍狼询问最后一块神玉的下落，我们约定脱身后在静安区的教堂碰头。这时齐藤幻魔斋的日本兵已经冲进来了，将他们干掉后，我跟着胡岳杰回巡捕房接受调查。在巡捕房闻九天和葛雷姆先后出现，向我追问神玉的事情，我给他们一个缄口不言了事。回到牢房没多久，麦法兰和雪拉就溜了进来，他们弄到了所有神玉，还打算把我救出去，没想到半路杀出个弥纱露，这个坏女人引来了巡捕，我们只好强行越狱。来到西康路的教堂，钟岚和拓拔苍狼都在这里，第5颗神玉确实在拓拔苍狼身上，这时闻九天突然出现意图夺取神玉，一番大战后拓拔苍狼神化击败闻九天。




异国风貌的静安区街道。


飞横跋扈的鬼子兵。


化装潜入大使馆。


见到了神秘人麦法兰。


浦东区经常有神秘奏乐传出。

2.选择“直接冲出去”：更大的危机正在形成，我们绝不能在此束手就擒，在准备冲出去之前，我们商定：一旦失败，就由我一人顶罪，麦法兰去寻找地图，钟岚去虹口码头找拓拔苍狼调查第5块神玉的事情。话音未落，齐藤幻魔斋的日本兵就冲了进来，解决掉3批日本兵后，齐藤和胡岳杰带人一起进来。根据计划，麦法兰和钟岚逃脱，我则被齐藤带回日本大使馆。我在大使馆的地下牢房不期遇到拓拔苍狼，他也被关起来了。正交谈间，钟岚闯了进来把我们救出。齐藤听到声响进来阻止，结果被拓拔苍狼神化击败，看来拓拔苍狼就是第5颗神玉的主人没错。我们来到静安区的教堂跟麦法兰和雪拉会合，雪拉把地图和神玉都偷了出来，这时闻九天突然出现意图夺取神玉，一番大战后麦法兰神化击败闻九天。

这下所有5颗神玉都聚齐了，地图也都到手了，我们来看看徐福的霸邪煌陵的位置是在……上海？！麦法兰说地图好像被人复制过，雪拉也说葛雷姆懂得地图复制技术，看来葛雷姆已知道霸邪煌陵的位置了，事不宜迟，我们马上赶往浦东区。来到陆家嘴码头，齐藤正跟葛雷姆争夺地图，葛雷姆发现了我们，只好把他们都打跑了事。来到霸邪煌陵所在的百花园，这里已经一片疯狂，我们避开无辜市民，冲进百花园内解决作怪的妖物，看来一切谜团都只有进入霸邪煌陵才能解开了。

进入霸邪煌陵，面前是一个奇怪的阵法，钟岚说这叫做四灵之阵，由5根柱子跟5间石室组合而成，5根柱子对应5间石室，每压下一根柱子，就会打开对应的石室，要同时压下4根对应青龙、白虎、朱雀、玄武的柱子，对应黄龙之间的柱子才会自动压下从而打开黄龙之间。经过研究，我决定先让钟岚对玄武之柱施法，打开玄武之间的门，在玄武之间找到一颗蓝眼石，把它跟石壁上的红宝石调换一下，回到大厅之后，再让钟岚对青龙之柱施法打开青龙之间的门，将在玄武之间拿到的红眼石和石壁


残暴的日军大佐齐藤幻魔斋。

上的绿眼石调换一下，这时在地上出现开启青龙之间的蓝色水晶，同时出现的还有蓝色水晶的守护兽——赤火魔龙，将它击败后我们带着水晶离开青龙之间。然后我让钟岚对玄武之柱施法打开玄武之间，进去把绿眼石跟蓝眼石对调，打败守护兽九头蛇后我们拿到玄武之间的绿色水晶。再让钟岚对白虎之柱施法打开白虎之间的门，里面有6个兵马俑，周围的4个位置可以移动，将它们的位置调整正确后按下边上兵马俑的按钮，光线正确汇聚到中间的兵马俑上，黄色水晶也出现了。出门让钟岚对朱雀之柱施法打开朱雀之间，里面有一个8字形的轨道，我花了好大工夫才按照要求把它调整好（从左到右从上到下分别是：白虎、青龙、八卦、黄龙、幽玄、朱雀、玄武），拉下开关后得到红色水晶，顺便捡起黄色水晶，干掉守护兽石化巨鸡后我们回到幽玄之间，当我把4颗水晶放在相应的柱子上后，黄龙之间打开了。我们进去消灭了所有怪物，却没有发现任何异样，但当我们取出5颗神玉时……


朱雀之间8字图的正确位置。


白虎之间兵马俑的正确位置。


坤之间方阵的走法。

我醒来发现大家都安然无恙，总算松了一口气，但四周环境却跟我们晕过去时大不一样，经过调查才发现我们居然被传送到秦朝！走出黄龙之间（在门口的守卫那里可以买到不少好东西），忽然发生地震，工人们纷纷外逃，我们只好去一探究竟。在乾之间，我根据提示依次按下柱子上象征天、地、雷、风、水、火、山、泽8个卦象的方块，把坤之间的门打开（在各间记得调查宝箱，把标志石板拿走）。来到坤之间，在靠近震之间的门外有一个方阵，每个格子上都有两个数字，两个数字相加等于10的格子才可以走，否则会损失30点生命并送回起点。走过这个阵图后我们来到震之间，在震之间中央有个旋转河图，将它转成和门上的河图一致后打开了坎之间和巽之间的门。我们在坎之间拿到离之间的门钥匙，然后回到震之间，进入巽之间，在这里见到了所谓的妖猴——传说中的齐天大圣孙悟空！还好他只是派几个山精来阻挡我们，击败它们后我们进入离之间，消灭这里的山精后得到艮之间的钥匙，在艮之间得到最后一块八卦石板，把它们放在坎之间八卦之阵中相应的柱子上，八卦之阵终于解开了，兑之间的门打开（这里可以利用Bug——某些门换成第一人称视角可直接穿过，无须开启）。我们来到在兑之间的最高处，孙悟空再次现身，我们竭尽全力仍不是他的对手，千均一发之际，徐福出现了！他向我们解释了一切，还为我们唤醒了神玉的力量（从此神化可自由控制，在战斗中按数字键0和相应位置的数字键即可）。就在我们说话间，闻洛出现了，原来根本就是这家伙在捣鬼。一场激战后以闻洛的自爆收场，至此，绝大多数谜团已解开，徐福施法将我们送回现代，并交代一定要把现代的他杀死……

当我们醒来时已是现代，闻九天又出现了。钟岚MM为报师门之仇，提出要跟闻九天单挑（其后每人都要与一个颇强的敌人单挑，因此最好把等级练练）。闻九天被打败后变成圣龙王，再次将他打倒，这个家伙终于完蛋了，但更大的问题还在等着我们——徐福已经苏醒并离开霸邪煌陵。等我们走出霸邪煌陵，外面已是人间地狱，我们在陆家嘴码头遇到了已经入魔的胡岳杰，面对这个多年老友，我能做的只有让他尽快解脱……胡岳杰临死前告诉我这一切都是一个穿古装的人造成的，而且那个穿古装的人甚至连自己是谁都不知道。这个穿古装的人是徐福无疑了，但他去了哪里呢？这时雪拉和麦法兰要去静安区找葛雷姆和弥纱露，而拓拔苍狼和钟岚要去虹口区找日本人（这里可选择先去静安区或者先去虹口区）。


齐天大圣孙悟空？！


徐福终于出现了。

1.选择先去静安区：我们来到麦氏考古研究所，弥纱露居然也在这里，麦法兰好言安慰她几句，她居然突然变成蛇发魔女梅杜莎，麦法兰希望我们不要出手，他要单挑击败弥纱露（唉，夕日恋人……）。然后我们前往巡捕房，在地牢内见到葛雷姆，然后是雪拉和葛雷姆的1v1（唉，夕日兄妹……）。离开巡捕房后，我们来到西康路的教堂，徐福就在这里，但他并不听我们解释，战斗随即发生。结果徐福打伤雪拉后逃走，麦法兰紧追而去，只留下我照顾雪拉，温言安慰她几句后我决定去虹口区把钟岚和拓拔苍狼找回来。来到虹口圆环，钟岚和拓拔苍狼果然在这里，帮他们解决怪物后来到虹口码头，看到那个汉奸商人的悲惨下场，这时我想起齐藤还没解决，于是赶紧带队去日本大使馆。大使馆的日本士兵也已经疯了，我们解决掉这些怪物后进入大使馆牢房，拓拔苍狼1v1解决掉齐藤，总算报了国恨家仇。我们一行离开大使馆，正打算回去跟雪拉会合，结果经过飞虹大酒楼时，钟岚感觉到徐福就在附近，我们进入酒店仓库，徐福果然躲在这里，给他一顿老拳后他又跑掉了，我只好建议大家先到我家讨论对策。

2.选择先去虹口区：我们来到四平码头，那个汉奸商人正被几个软体怪围住，虽是汉奸也不能见死不救吧？当然他最后还是落得个悲惨的下场，这就叫罪有应得。来到日本大使馆，这里的日本兵正在疯狂屠杀，解决这些家伙后我们来到大使馆牢房，齐藤也已经疯了，拓拔苍狼要求让他独自解决齐藤，一场恶战后他总算是报了仇。离开大使馆后我们正打算去静安区跟麦法兰他们会合，结果在飞虹大酒楼仓库里发现徐福的踪迹，一番大战后钟岚MM不幸受伤，正好给我体现温柔一面的机会，为了让她好好养伤，我决定去把麦法兰和雪拉找回来。来到静安圆环，帮助麦法兰和雪拉干掉拦路的怪物，在麦氏考古研究所打败弥纱露，在巡捕房地牢打败葛雷姆，想要靠神玉和地图获得权力财富的人最后都成为魔物，实在是讽刺。离开巡捕房后，我们来到西康路的教堂，徐福就在这里，我们合力再次将他打跑。因为担心钟岚的伤势，我建议大家先到我家会合再讨论对策。


葛雷姆变成吸血鬼王。


这是培养感情的好机会。


上古魔神蚩尤。


蚩尤手中的大刀威力强大。


原来冥界就是这个样子。


见到破坏神西瓦。


同破坏神展开最终决战。

现在大家都集中在我家的办公室，我们在讨论对策时，想到可以用精神感应找到徐福，一试之下果然得手。经过我们的耐心解释，徐福终于想起一切，但为时已晚，他已没办法控制自己，为了天下苍生，我们只能前往霸邪煌陵将他彻底消灭。

来到霸邪煌陵，我们进入乾之门，从原路走到兑之间，这里通往离幻之间的门已经打开。穿过离幻之间来到遁地之间，这里有个类似四灵之阵但威力更强大的“四凶霸邪大阵”，看来徐福的力量果真不可小窥（在高台上有个通往通天之间的时之轮，通过通天之间可迅速回到黄龙之间）。我们按动遁地之间的开关打开饕餮之间，在饕餮之间击败守护兽大邪鬼后打开梼杌之间，在梼杌之间击败守护兽大蛇丸后打开混沌之间，在混沌之间打败守护兽圣龙王后打开穷奇之间，在穷奇之间击败守护兽苍蝇王后打开霸邪之间。在穷奇之间的山谷里我们找到一个开关（长牛角的神像），用它打开虚藏之间，并且在虚藏之间打开空魔之界的第一层封印。来到霸邪之间，这里的守护兽竟然是上古魔神蚩尤！一顿暴扁将它打回地狱，扳动开关再解除空魔之界的第二层封印，这时整个洞内发生巨大震动，这里快要崩塌了！我们赶快前往遁地之间，然后通过时之轮传送到通天之间，再穿过幽玄之间来到黄龙之间，在黄龙之间最高处有个巨大的时之轮，虽然不知前途如何，我们还是义无返顾地踏上这条可能不归的路……

这里就是最后一战，破坏神西瓦有20 000以上的生命，防御力在750左右，攻击一次全体损失2000～3000点生命，如果觉得不保险，还是先练练功再上吧。



职业选手教你打星际②
SlayerS_'BoxeR'与他的空投技巧

■北京 Jeff



姓名：林尧焕　年龄：22　国籍：韩国　ID：SlayerS_'BoxeR'　擅长种族：Terran

所获得荣誉：目前星际领域公认的“世界第一人”，曾多次囊括世界性星际比赛的冠军：
2000年8月，KPGA比赛冠军；
2001年2月，种族明星比赛冠军；
2001年3月，GameQ名人邀请赛冠军；
2001年5月，告别1.07版本邀请赛3:0战胜昔日世界星际霸主Grrrr...；
2001年6月，和欧洲冠军[GG99]slayer进行震惊世界的双slayer大战，SlayerS_'BoxeR'又以3:0的绝对优势获胜；
2001年8月，王中王比赛冠军；
2001年11月，世界电子竞技WCG比赛冠军；
2002年3月，王中王比赛亚军。

擅长战术：TvZ的双兵营机枪兵Rush，TvP的机械化以及他独创的TvZ机械化战术。超强的操作能力使得一切战术经由他手都会产生无与伦比的威力。

星际战术发展到今天，可以说各种战术大家基本都已经非常熟悉，前期的Rush，中期的骚扰，后期的大局观战斗等，如何合理使用已有战术就成为区别高手和菜鸟的标准。

空投战术就是非常重要的一种，可以这么说，一次成功的空投可以扭转整个战局。空投的概念就是将主力或奇袭部队运到敌人后方或防守薄弱的地方，占据有利地形，打击对手的经济或重要建筑，从而牵制对方的发展。空投的兵力一般都不多，主要以骚扰为主，不过几乎都是对单位杀伤力强的兵种，例如Protoss的金甲虫和High Templar、Zerg的Lurker。Terran除了Tank也没有什么特强的面积杀伤兵种，但7个枪兵配1个医生的小分队的杀伤力也不比任何两族差。


（图1）

空投一般也是双方心理之间的较量，互相猜测对手的战术和动向，优先抓住机会的一方肯定会取得战局的主动。一般空投的地点也都选择在对手的矿区或高地，目的就是屠杀对手农民，影响对手经济，从而取得整个战局的优势（图1）。

现在我先向大家介绍一位韩国的职业选手，然后结合他的空投录像向大家详细讲解空投这一经典战术。这位选手的名字相信所有星际玩家一定不会陌生，正是因为他的出现，一直被认为是鸡肋种族的Terran得到前所未有的重视，也正是因为他的参与，使得很多大型比赛失去了悬念，玩家更多只是希望看到他的表演、他的操作、他的一切一切，他的名字就叫做林尧焕——星际界的天皇巨星SlayerS_'BoxeR'！（以下简称Boxer）

早在2001年韩国第一次种族全明星赛时，当时的版本还是1.07，Boxer就代表Terran出战，最终也以5:4和5:3分别战胜了Zerg和Protoss，而最后压阵的选手正是Boxer，也正是他的力挽狂澜，才使得Terran这一智慧而勇敢的种族得到发扬光大。

Slayer_Boxer经典空投时刻之一：实战性空投——双向空投


（图2）

在对抗Zerg全明星队时，Zerg最后出场的压阵明星是[z-zone]-Byun，而Terran阵营中的大将Boxer就和Byun在Lost Tepmple上进行了宿命的对决。这场战斗精彩而残酷，当时还是1.07时代，Terran的运输机还没有提速。当时的情况是这样：Boxer在12:00，Byun在6:00，前期Byun的Lurker已经冲上Boxer的高地，杀掉大量的枪兵和农民，同时自己也开始扩张和升三级基地。等Boxer依靠精妙绝伦的操作解决掉这些Lurker时，自己的发展已经大大耽误，而Byun已经拥有3片矿区和三级基地了，甚至都出了大象。相信所有人在这种情况下都会丧失取胜的信心。但Boxer就是Boxer，他在这样极端不利的情况下马上采取了行动——双向空投。

有“空投王子”美誉的Boxer果然没有辜负这一称呼，擅长微操作的他在指挥运输机里的小部队显得如此得心应手，打掉Byun

的9:00分基地后立即返航，等Zerg的基地旁只剩下泥浆液时Byun的大象姗姗来迟，但Boxer并没有把这个突袭小组撤回家，而是兜了个圈子停在了Byun的6:00主基地左边，家里一架运输机又运了两辆Tank降在Byun分基地的高地处。顺便提一点，TvZ时，记住在后期空降要给运输机加个防护罩（图2），防止被自杀飞机撞毁。正当Byun忙于解决分矿高地危机的同时，事先停在Byun主基地旁边的运输机同时降下来了，这样主矿大量的Zerg农民被杀，虽然三级主基地还是被Byun回援部队守住，但血池和刺蛇塔等建筑也被拆毁，严重延缓了Byun的发展。Boxer一般习惯的编号方法就是把两个运输机分别编队为1号和2号，在2号运输机中Tank降落在高地后立即架起攻击，同时点1号运输机部队"U"向Byun的主基地，家里的建筑一般也都编好号，同时用热键造兵。在连续的空投下，Byun的优势荡然无存（图3）。



在这里可以看清Boxer明确的思路，在兵力和经济都不占优的情况下，只有依靠空投才能影响对手的经济，阻止敌人进一步发展。在控制高地的同时也控制对手主基地，使对手首尾不能兼顾，就这样一次成功的双向空投立即将局势扭转，也使Boxer最终取得了比赛的胜利。

SlayerS_'BoxeR'经典空投时刻之二：表演性空投——多运输机星方阵降落

在2001年的WCG最后的决赛中，Boxer和来自法国的Elky进行了一场TvP的较量。严格说，虽然这是WCG的总决赛，但这场比赛的交战双方却不是一个等级的,观看这场比赛更多的意义还是欣赏Boxer那完美甚至可以说是"变态"的操作。

地图是Hall of Valhalla，Boxer在3:00，Elky在9:00，一开始Boxer就用很极端的双重工空投开局，在轻松顶住Elky第一次空投后，Boxer开始了他的个人表演。一辆运输机将4个巨人降到Elky分基地处，在第一时间内打击对手的经济，而且操作着巨人从运输机里一上一下地攻击Elky的龙骑士，这样在自己损失极小的情况下——只损失了4个巨人，就消灭对手4个龙骑士和一个运输机，还使Elky分矿半天没有正常运作。可以看得出来，Boxer第一次空投占了相当大的便宜，当然，这是建立在他良好操作的前提下，并不是每个人都可以做到的（图4）。





第二次空投部队规模稍微扩大了些，两个运输机降下8个研究好1级攻击的巨人，8个英雄再次歼灭掉6个龙骑士和一个运输机，同时又大大影响了Elky的经济，此时Boxer又在酝酿着什么呢（图5）？

第三次空投——由于前两次空投的影响，使得Elky不得不加强分矿的防守，但就是在Elky将大量部队降到分矿防守时，Boxer的空投又来了，这回选择着陆的地点却换成Protoss的主基地，部队是三辆运输机也就是一整队的巨人。可以看出这时Boxer在心理上彻底压倒了Elky，利用前两次空投给他造成的阴影，转手将奇袭部队降到对手防守薄弱的地带。可以说这次空投对法国人来说是致命的，主基地的农民全部被杀，很多重要建筑物都冒起了火光，两架试图回援的运输机也被手疾眼快的Boxer点掉，这样Elky只得借助自己主矿高地上新出的龙骑士勉强扛住这次进攻，经济和兵力已经被大大削弱，与此同时，Boxer又连续扩张了两片矿（图6）。



第四次空投终于来了，可以说这次空投完全是Boxer的做秀表演，5架运输机运载着19个巨人呈方阵状降在Elky的主基地。印象中当时比赛现场是一片惊呼，因为有经验的玩家都知道，运输机点"U"键降落时一般都降在一起，但Boxer居然可以将5架运输机里的部队同时降下，这是多么不可思议的事啊（图7）！事后笔者和一些职业玩家专门针对这次空投进行了仔细的研究，研究结果是有两种方法可以完成这样的操作。第一种方法就是将5个运输机编号为1、2、3、4、5，让它们一起向对方的基地前进。在降落时左手分别顺序按1、2、3、4、5，同时右手鼠标快速点击运输机里的部队，这样就可以出现部队呈方阵状降落的壮观景象，但这需要手速极快，点得极准；第二种方法也是将5个运输机分别编好号，然后将运输机之间保持好距离，但从第二架开始降落的"U"键要点在前一架运输机上，这样在距离合适的情况下也可做到部队同时降下的场面。



世界著名选手Elky在Boxer面前简直像是一个孩子，任凭Boxer无情戏耍，想想Elky也是刚刚两次战胜韩国著名Zerg大师Gorush闯进决赛的，而Gorush也正是连续两次击败中国冠军CQ~2000的选手，如此看来我们中国的星际实力确实还和韩国有相当大差距。

在本场比赛中可以明显看出Boxer的作战计划，速空投巨人骚扰，打击对手经济永远是第一位，然后利用心理优势出奇不意地打击对手防守薄弱地带。当然这些也都是建立在他那优秀的操作前提上，最后那次表演性空投更多的意义是带给玩家无尽的想象和感叹……

以上笔者结合了韩国著名星际选手SlayerS_'BoxeR'两场精彩的实战空投战例，向大家展示和讲解了空投战术对星际战局中的重要性。记住，无论是劣势还是优势，成功的空投都会给自己带来相当大的利益，最后希望所有玩家能在笔者的讲解中学到一些东西。

编者按：本刊第十二期上曾经登出了“《魔兽争霸Ⅲ》有奖战术征文”的启示，在经过一段时间和游戏的磨合后，许多高手寄来了自己精彩的战术心得文章，令人大开眼界。经过挑选，本期先隆重推出第一篇优秀的战术文章，也希望广大即时战略爱好者们继续踊跃投稿，在这小小的一方天地里展示自己的实力！再重申一次，获选文章的作者除了稿费以外还都将得到价值200余元的《魔兽争霸Ⅲ》限量首发典藏版一套！



Undead在Lost Temple上的战术分析

■北京 Littlewing

《魔兽争霸Ⅲ》推出已有一段时间了，在战网上作战的朋友都喜欢选用Lost Temple作为对战的地图，这也许是大家的星际情结所致吧。那么，笔者就以Undead（亡灵族）在Lost Temple（以下简称LT）上的战术为例，对这张地图作个简要的分析。

地图简介

LT是一张适合1v1和2v2的4人地图，共有12个资源点，4个起始点分布在E1、E2、E3、E4的位置，在它们的顺时针方向上各有一个自然扩张点——F1、F2、F3、F4，这和星际争霸中的LT类似。在地图的右上和左下角，有两个陆军可以直接到达的金矿G2、G4；而左上角和右下角的矿区G1、G3则必须通过运输机才能到达。

Creep分布

熟悉地图上的Creep（野外兵种的总称）分布，可以让你的英雄迅速升级。下面我们就按照从内到外的顺序逐一讲解地图上Creep的位置：

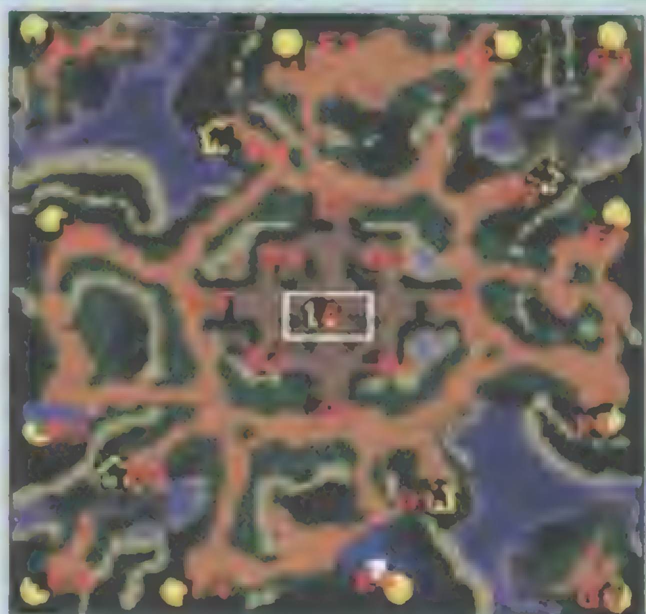
A：生命之泉：2个Gnoll Brute、2个Gnoll Warden、2个Gnoll Assassin。这里的守军比较多，为了避免无谓的损失，建议在英雄升了两级之后再拿下这里。利用夜晚Creep睡着时，先围在生命之泉旁边，这样可以边打边恢复生命值。Gnoll Warden的攻击是远程，而且附带闪电伤害，应该首先解决。杀掉这里的敌人你可得到一件Lv4的装备。

B1、B3：1个Troll Berserker、1个Troll Shadow Priest、1个Troll Trapper。这里是前期练级的首选之一，杀死他们可得到一件Lv1和一件Lv2的装备。

B2、B4：1个Ogre Mauler、1个Gnoll Brute、1个Gnoll Poacher。如果你的英雄级别太低，5级的Ogre Mauler会让你的部队受到一定损失，要先将他消灭。第二天夜晚之前不要进攻这里，当然，如果你的第一英雄是恐惧魔王，则可以先用睡眠术把Ogre Mauler催眠，杀死其他两个敌人之后再对其进行围攻。杀死他们可得到一件Lv1和一件Lv2的装备。

C1～C4：2个Gnoll Poacher、1个Gnoll Brute。神庙入口的这些敌人是地图上最弱的，相应杀死他们也不会获得任何装备。

D1、D3：地精研究所，3个Ogre Warrior、1个Ogre Lord。在地精研究所你可以招募Goblin Sapper、Goblin Zeppelin和Goblin Shredder，尤其是Goblin Zeppelin对于你后期的骚扰大有助益，但这里有7级的Ogre Lord守护。不过这里的守军没有对空能力，所以一旦你有了空军应该马上攻下这里。杀死他们你能得到一件Lv5的物品。


Lost Temple上的重要地点分布图。


生命之泉是地图中最重要的恢复地点，也是必争之地。


图中的高大生物就是生命值很长的Ogre Mauler。



Ogre Lord的防御光环使周围的友军防御+3，没有一定实力最好不要去招惹它。



Rock Golem的投石技能会对你的部队造成巨大伤害，应该首先解决。



这里的Creep是Lost Temple上除了你的对手之外最可怕的敌人。



一个典型的Undead开局。



先拿最弱的Creep开刀。



D2、D4：地精商店，3个Troll Berserker、1个Rock Golem。在这里你可以买到一些药水和卷轴，尤其是回城卷轴和血瓶，往往能拯救你的英雄于危难之中，所以要让你的英雄身上随时保持有一个回城卷轴。虽然Rock Golem有点难对付，但拿下这里会让你在后面的战斗中收发自如，而且还会有一件Lv6的强力物品，建议在英雄3级之后进攻。

E1～E4：4个主矿的守军和地精商店的相同，只不过取得的装备换成1个Lv5和1个Lv1的。

F1～F4：2个Troll Berserker、1个Troll Shadow Priest、1个Troll Trapper。若控制得当也完全可以在前期不损一兵一卒拿下这里。不过由于这是离主矿最近的Creep，不必担心被敌人的英雄抢先，所以可以在收拾了中间的Creep之后再回来清理。这里有1件Lv1和1件Lv3的装备可拿。

G2、G4：1个Troll Berserker、1个Troll Shadow Priest、1个Rock Golem。这两个地方的隐蔽性使得他们成为最适合建造第二个分基地的地方，由于要打下这里首先要通过地精商店，连续面对强大的Rock Golem绝对不是早期明智的选择。杀死这里的敌人将得到1件Lv4的物品。

G1、G3：1个Granite Golem、2个Red Drake。Granite Golem是这张地图上最强大的Creep，他超长的生命值和恐怖的攻击力配合2条Red Drake可在两三击之内轻松搞定一支由初级兵种组成的部队。所以，在没有4～5级的英雄和一支强大的部队之前，千万不要去碰他们。但是在你有实力时千万别忘记肃清这里的敌人，因为他们会带给你这张地图上最精良的Lv7宝物！

开局的练级路线及策略

巫妖极低的生命值和较慢的速度使他无法成为Undead的首席英雄，那么我们的练级就从恐惧魔王或死亡骑士开始。

恐惧魔王：这是Undead user最常用的第一英雄，他的特点是前期和后期很强，中期则显得略有些力不从心。通常使用恐惧魔王很难打成速攻，你的任务就是不停地给英雄升级。让两个侍僧去采金，食尸鬼去伐木，剩下的一个侍僧造地穴，然后是通灵塔，基地里面造两个侍僧。以上的动作要熟练到在最短时间内完成，因为这是Undead最常用的开局。当有300黄金时，马上造黑暗祭坛，然后是第二个通灵塔。之后单地穴不停地出食尸鬼，直到你的恐惧魔王召唤成功。现在让他带着5个食尸鬼出击，家里造上坟场，准备升级食尸鬼的1级攻击。

第一技能的选择非常重要，如果是为了练级，推荐使用睡眠，它可以暂时让强力的Creep睡着而让你有余力迅速扫清其他较弱的Creep。恐惧魔王的练级路线应该是：离你最近的C点→B2或B4中的近点→离你最近的F点。如果你的速度正常，在进攻B2或者B4时应该已是第一天的晚上，围住那里的Gnoll Brute和Gnoll Poacher，然后同时攻击他们。一旦他们醒来，马上对Ogre Mauler使用睡眠，消灭Gnoll Brute和Gnoll Poacher之后再围攻Ogre Mauler。在杀死他们之后你的恐惧魔王应该已经升级了，把技能点加在吸血光环上，去杀死F点的Creep，然后迅速在这里扩张。英雄继续带兵在中间消灭各个B点和C点的Creep，然后是A点。如果你能顺利完成这一切，那么你已经有了一个不错的开局。

死亡骑士：死亡骑士是一个适合速攻的英雄，当然你也可以采用上面提供的开局，但在对Undead的战斗中，你可以调换一下建造黑暗祭坛和地穴的顺序。尽早造出死亡骑士，然后展开侦察。在你赶到敌人基地时，通常他的英雄已经出去练级，由于Undead前期不会造多余的侍僧，所以你可利用死亡骑士的速度去骚扰他，如果能成功地杀死他一个侍僧，可以说你在开局上已经占了很大优势。你的首选技能应该是死亡缠绕，然后是邪恶光环，练级顺序应该是C点→B1或B3中的近点→离你最近的F点。之所以在第二点的选择上改为B1或B3，是因为死亡骑士缺少像恐惧魔王的睡眠那样对单个Creep的强力技能，盲目和Ogre Mauler作战会损失食尸鬼。

记住：在扩张完成之前，不要进入低维持费用状态。

升级技巧

A.经验值的获得：在《魔兽争霸Ⅲ》中，如果是英雄本人完成杀死敌人的最后一击，将得到100%的经验值。如果最后一击是由你的部队完成，

Undead在Lost Temple上的战术分析

则英雄只能得到50%的经验。所以在练级的过程中一定要注意让英雄来了结敌人的性命。

B.英雄的控制：在最初练级时，你的英雄应该走在队伍前面，这样Creep在发现你时就会先攻击你的英雄。由于我们上来选择的都是一些攻击力较弱的Creep，所以让你的英雄做肉盾来保持兵力是最佳选择。在夜晚猎杀熟睡的Creep时，也要让你的英雄来打出唤醒他们的第一击。

C.部队的控制：由于最初你只有食尸鬼来作为战斗的主力，所以保证他们的数量成为你战斗中要最先留心的一点。你必须随时关注画面下方自己部队的状态，当你发现某个食尸鬼的生命值少于1/2时，把他调回基地采木，换一个正在采木的食尸鬼回来战斗。记住，即使你使用拥有死亡缠绕技能的死亡骑士，也不要轻易用它来给食尸鬼加血，因为这些宝贵的魔法值要用在接下来的遭遇战中。在夜晚作战时，你可以利用A点的生命之泉来给部队恢复，但不要在这里耽搁太长的时间，因为此时你的对手也在不停屠杀地图上的Creep，别让这些宝贵的经验值落到他手里。

D.关于遭遇战：如果你长期在地图中间练级，遭遇战是难免的。如果你使用恐惧魔王，在前期不必和敌人硬拼，催眠他的英雄，然后迅速消耗他的部队。如果你选择死亡骑士，大可放手一战。由于死亡骑士具有较快的速度，你可以让他来吸引敌人的火力，并且不停地给部队加血。对死亡骑士的操控要略有弹性，不要让他总冲在战斗的第一线，利用他的速度戏弄敌人的肉搏部队。不要太过贪心，由于Undead前期的部队属于肉搏型，不容易困住对方的英雄，杀死敌人的英雄固然是好事，但此时敌人的回城卷轴也往往没有使用，如果他采用消耗你的兵力，然后在英雄生命垂危时回城的方法，你将得不偿失。同时你也不要吝惜你的回城卷轴，形势危急时要马上使用。

E.英雄的技能分配：在这里笔者提供一种常规的英雄技能点分配顺序，它将适用于大多数战斗。

恐惧魔王：睡眠→吸血光环→腐臭蜂群→腐臭蜂群→吸血光环→地狱火。

死亡骑士：死亡缠绕→邪恶光环→邪恶光环→死亡缠绕→邪恶光环→操纵死尸。

巫妖：霜冻新星→霜冻护甲→霜冻新星→霜冻护甲→霜冻新星→死亡凋零。

中期的攻防战

与《星际争霸》不同，《魔兽争霸Ⅲ》很难在早期取得胜利，你要做的就是控制，并且不停地扩大优势。

如果你一切顺利，而且英雄也没有在前期死亡，在你的英雄升到3级之后，你将会面临新的选择。

恐惧魔王在游戏中期需要一个副英雄来支持，而死亡骑士正是最佳人选，拥有邪恶光环+吸血光环的Undead部队将变得无比强大。为了让你的升级和光环得到最大效力的发挥，建议使用少量的地穴恶魔和亡灵法师。把亡灵巫师的复活死尸技能开为自动，利用骷髅兵来做突袭的力量。在你的扩张点修建两个通灵塔，并把它们转化成灵魂之塔作为防御。派一个部队去敌人的副矿侦察，如果他已经扩张了，不要犹豫，马上去打掉他；如果他还没有扩张，通常是在积蓄兵力。在副矿再补上1个灵魂之塔，并且把主力留守。一旦敌人前来进攻，要让你的部队略微后撤，等他们进入灵魂之塔的射程再展开肉搏。你的亡灵巫师复活的骷髅兵会让你部队的数量呈爆发性增长。挡住敌人的这一波进攻之后，你的兵力已经占据优势，此时你要做的只是不让对手占矿而已。

死亡骑士在混战中颇具优势，除了可以利用速度逃跑之外，还能用死亡缠绕给敌人的英雄致命一击，死亡骑士和地穴恶魔的组合在中期颇具威力。在完成第三部分的开局之后，只给食尸鬼提升一级攻击，之后开始全力提升远程部队的攻防，并且补上第二个地穴。在拥有了4～5个地穴恶魔之后，配合死亡骑士和剩余的食尸鬼骚扰敌人，用食尸鬼和死亡骑士的死亡缠绕技能保护你的地穴恶魔，在远处攻击他的建筑。若敌人用大量箭塔防御，那就造更多的地穴恶魔封住他的路口，不让对方扩张，在拥有了少量石像鬼之后就可发动进攻了。

《魔兽争霸Ⅲ》的战术复杂多变，由于篇幅关系在此无法一一说明。笔者想告诉大家的是，在游戏中最重要的就是不停地给你的英雄升级，想办法杀死敌人的英雄，并且让你的英雄活着。虽然这里只介绍了Undead的一些基本策略，但相信也能给爱好其他种族的初学者一些启迪。


如果在地图中心与敌人遭遇，一定要抢先围在生命之泉旁边。


没有了回城卷轴，低级的英雄在群殴中不堪一击。


誓死保卫你的分基地，因为失去这里几乎等于输掉了比赛。


扩张开始之后不要着急升级基地，先补上第二个地穴。



传奇 神秘商店流程攻略

■安徽 驰风夏冰



全新“神秘商店”在《传奇》的“雷甲天下”里开张了！神秘商店的任务是继祝福油任务后的一个新任务，在商店里可以用极其低廉的价格买到梦寐以求的极品装备，但想进神秘商店可不是件容易的事情，其间要经历许多考验，我今天就把自己去神秘商店的经验心得和大家一起分享。

一、任务流程

林小姐的请求：说到神秘商店，还要追溯我们上次所做的祝福油任务，祝福油的任务只是一个任务链的开端，当你再次和在祝福油任务里给你礼物的林小姐对话，林小姐会让你帮她一个忙，她和小时候的好朋友——成男已经分别好久了，很想让你找到她，给她捎个信，报个平安。成男自从和一个神秘的武器工匠离开家乡以后就再也没有消息了，不过据说兽人古墓里的刘老头知道一点线索。乐于助人的你当然义不容辞地答应了林小姐。

兽人古墓：在兽人古墓的二层有一个刘老头（185，215），平时和他对话他只是和你说一些无关紧要的话，不过如果你完成过祝福油的任务，在下午3点到4点或凌晨4点到5点之间找到他，他就会说：啊，是林小姐让你找我的？呵呵，我年轻的时候去过一个地方，见过一个很漂亮的姑娘。她很神奇，能利用一些很普通的原料合成一些神兵利器，不知道是不是你要找的人。不过你要想找到她，可是要经过许多危险的考验，你自己得考虑清楚。勇敢的人当然不会害怕挑战，在同意接受挑战后，刘老头会问你要5000元的入场费，不要吝啬，慷慨给他5000元，他就会让你进任务地图。

任务地图：进入任务地图，感觉好像和连接通道的地图差不多，刚开始空荡荡的，没有什么怪物，可是往深处走，就会看到零零散散的沃玛卫士（传奇怪物金号角奖的最佳气质奖得主）。大家记住，不要理会他，因为他防御超高，可以说是打不死的，但攻击比原版的沃玛卫士要低，即使你拼命打死了他，他也是不爆的，而且就1点经验值。我们的目的地是（135，115），尽量摆脱怪物的纠缠，尽快奔向目的地，越靠近目的地，卫士越多，这需要你有很好的躲避技巧。到了目的地，你就会见到一个老翁，他会称赞你说：你竟然能来到这里，真厉害，但你还必须经过古代伏羲创造的八卦阵的考验，你想了解这个阵吗？当然不能白告诉你。唉，这又是在要钱。给了他3000元后，他就会为你讲解阵形的奥秘，我强烈建议大家不要听他罗罗嗦嗦，因为你身旁至少有五六个卫士围攻你，另外他的讲解不明不白，听了也还是糊涂。继续对话，又给了他3000的入场费，你就会被传送到伏羲八卦阵。噩梦开始了！

伏羲八卦阵：看来韩国人对八卦图情有独钟，除了他们的国旗外，八卦图也被广泛地用在游戏中，居然搞出来一个八卦阵，这也是整个任务最困难的一步，真是让人头痛。走错一步，全盘皆输，我就按照钟表的指针标明位置来给大家讲解，八卦阵由三大阵组成，是一个圆形的平面图。

例如：11点：巽、12点：离、1点：坤、3点：兑、5点：乾、6点：坎、7点：艮、9点：震。

每个阵都有8个门，用红色的方块来表示，代表八卦阵的8个方位。伏羲八卦阵一共有三大阵，每个大阵由若干小阵组成，想要过阵，就必须走到正确的位置。



林小姐的请求，乐于助人的你又怎能拒绝呢



兽人古墓，以前等级低的时候常常来练级，没有想到今天还要回来完成重要的任务。



任务地图里面的老翁，和他对话的时候旁边可是怪物成群啊，尽快完成对话。



生死之间里面的沃玛卫士真是多，小心啊！



在冲进门的那一刹那，有说不出的滋味。



友好的成男为了感谢你，要为你打造武器，幸福啊！

第一阵：按顺序走7点、9点。

第二阵：按顺序走12点、1点、3点、5点、6点、7点、9点、11点、12点。

第三阵：按顺序走3点、12点、9点、11点、6点、7点、2点、5点。

整个八卦阵里面到处都是沃玛卫士，要注意躲避，而且动作不能太大，因为门之间的距离很小，一不小心就很容易走错。当你走出迷宫，奔向最后的出口时，真是有一种很大的成就感。

最后的考验：过了伏羲八卦阵就到了生死之间（不是死亡山谷的那个生死之间，不要误会），这里的地形和任务地图差不多，不过沃玛卫士的数量更多，而且地图的狭窄路口很多，往往是一个狭窄的路口把守了七八个沃玛卫士，这就需要你的技巧。不要硬冲，先把他们引到比较开阔的地方，然后摆脱他们继续前进。我们的目的地是（137，17），越靠近目的地，卫士越多，在入口附近有数以百计的沃玛卫士，可是入口就是窄窄的一个门，天啊，最危险的时候到了。看到门口散落的许多药品装备，就知道有许多勇士功败垂成，在最后的时刻牺牲了，要穿越众多沃玛卫士的包围，要靠技巧，也要靠运气，当你经过千辛万苦终于到达目的地时，真有说不出来的滋味，

友好的成男：进门以后先是一片黑暗，前方有隐隐约约的灯光，向灯光的方向走去就会见到成男（真是一个很漂亮的姑娘），真有一种如释重负的感觉。她会感谢你冒如此多的危险来送信，她现在一切都好，让林小姐不要担心，另外还托你问林小姐好。为了表示她的谢意，她会为你打造一件极品武器。

武士：打造炼狱，需要材料：1根金条加5块纯度18以上的金子

道士：打造银蛇，需要材料：1根金条加4块纯度18以上的金子

法师：打造魔杖，需要材料：1根金条加3块纯度18以上的金子

祝福油：每个角色都可以做，需要材料：50万元加5个中量太阳水。

二、进行本任务的合理装备

武士：推荐30级以上

佩带骷髅头盔，生铁戒指一对，幽灵手套一对，战神盔甲。

道士：推荐29级以上

佩带祈祷头盔，生铁戒指一对，大手镯一对，幽灵战衣。

法师：推荐31级以上

佩带祈祷头盔，生铁戒指一对，坚固手套一对，恶魔长袍。

三、经验心得

1.大家在去做任务以前，背包里面多准备一些超级金创药，最好还要带几个太阳水，做好这些准备工作，才能让你在被沃玛卫士围困时不至于立刻就挂，多了一些成功的机会。

2.提前准备好制作武器的材料，带上金条和纯度18以上的金矿，如果到了里面发现没准备，那可就是白白浪费了一次机会，而且每个人只能打造一件武器，下次虽然还可以再去，但不能打造武器了。祝福油建议大家不要制作了，外面的市价才40万左右，在神秘商店制作要50万，不值得。

3.在完成任务的过程中尽量不要被卫士包围，不过要做到很难。如果你被包围了，3种角色有不同的解决办法。

武士：身体强壮，生命高，喝金创药顶，慢慢等待机会，一点点前进，卫士再多也总有缝隙，抓住机会冲出去。

道士：首先隐身，外围的卫士看不到你，但是身边的还是要攻击你，喝金创药的同时召唤一个骷髅，这时候外围卫士会去攻击骷髅，你身边的卫士就少了，一旦有机会就可以冲出去了。

法师：最无奈的角色，如果被围攻，基本没有机会了，用地牢飞走吧，下次再来。法师最好是让一个已经完成过任务的道士带自己一起去，这样的成功率要高一些。

总体来说，能够使用召唤的道士成功率最高。

后记：这个“神秘商店”虽然可以打造很难得到的超级武器，但距离最终的梦幻装备还有一定差距。也许神秘商店任务将来还会有更新的版本，继续玩下去也许能到真正的神秘商店。也有资料显示在真正的神秘商店可以买到龙纹、裁决、血饮等极品装备，不过这一切的一切都只是也许，并没有谁得到验证。

祝愿大家玩得开心，顺利拿到自己心爱的武器。



传说中的勇者 魔力宝贝 2.0最新任务

■上海 小之

在遥远的神话时代，统领神域的阿尔杰斯十三种，在战神李贝留斯与人域交往而发生的“神梯战争”中，为神界与人界的交往划上了休止符。然而在随后而来的勇者时代中，由于受诅咒一族打破了原本由神界和人界共同的结界，遭到人界大肆破坏。这个时候，根据神话时代流传下来的传说——当世界发生危机的时候，传说中的勇者便会从异世界降临到这个世界，来拯救世界的危机。

——《法兰王国志》

当王国遭遇到魔族的入侵，王城士兵渐渐抵挡不住魔族凶猛的进攻，这时候法兰王国的国王想到了从神话时代便流传至今的拯救世界的勇者传说。于是国王设立了召唤之间，由大神官负责从异世界召唤传说中的勇者来法兰王国拯救王国的危机。

可是不知是什么地方出了差错，被召唤到法兰城的异世界勇者候选人，拿到了传说可以证明勇者身份的“死者的戒指”，却无法证明自己就是传说中的勇者。心急如焚的国王不顾一切地继续征召勇者，然而他发现，整个王国都是被召唤来的异世界的勇者候选人，而传说中的勇者，始终没有出现。

一定是什么地方出错了，抑或传说中的“死者的戒指”并无法证明勇者的身份！当国王和召唤勇者的大神官隐隐约约猜到了这一点的时候，才惊慌地发觉——也许，能够拯救法兰王国危机的勇者早就已经来到了这个世界，只是，只是他（她）已经跟千千万万其他勇者候选人一样，淹没在茫茫人海中了。

好了，现在不再说王城里那些粗心大意的召唤者们是如何忙乱一团的。而我们的这些勇者候选人，已经坚定地相信，自己就是传说中的勇者，而眼下，要做的只是如何证明自己就是传说中的勇者罢了。









经历过解救法兰城王国士兵的阴影危机，帮助长老树精获得新生，打倒诱拐村民制作改造僵尸的黑暗医生阿鲁巴斯，挑战索奇亚最强魔导士法尔肯以及打倒了神兽史雷普尼尔等一系列任务后，勇者候选人们已经在法兰王国名声大噪了。然而终究还是有所欠缺，他们始终无法证明自己就是传说中的勇者，所以他们只有静静地等待，等待证明自己身份的那一天来临。

不过这一天已经不远了。

当莎莲娜岛屿出现了神秘莫测的阿斯提亚参道后，整个法兰王国都沸腾了！

国王感到高兴，因为终于可以通过阿斯提亚参道找出传说中的勇者。

法兰城的人民感到高兴，因为终于可以找到传说中的勇者来解救王国的危机了。

勇者候选人们感到高兴，因为终于可以向世界宣布自己存在的价值了。

于是艰苦，然而又期待已久的试炼终于开始了。

首先试炼的条件就是必须是打倒过神兽史雷普尼尔并与后面的邪灵鸟人说过话，生产系则需要成功解完深熟练晋段任务。确认自己条件符合后，便可去莎莲娜，在坐标[260，359]的地方，可以发现神秘莫测的阿斯提亚参道。注意，要解此任务需一男一女配组。鉴于阿斯提亚参道内的敌人相对比较强大，所以建议多人一起解，例如5男5女，因为到最后决战的地方会会合，是可以再次重新分组的。同时按照敌人的种族，请使用特殊系或金属系的宠物。

穿过参道后，可到达“阿斯提亚镇”，在镇上稍事休憩后，便可到“阿斯提亚神殿”。来到神殿大厅，跟罗德里克祭师说话，接受试炼。接着来到“圣餐之间”，跟阿斯提亚神官说话，神官会授予资格。勇者候选人们从这里开始，必须分组，男性一组，女性一组，男女分开，进入“斋戒”。

第一层：男性角色进入斋戒后，首先经过[27，30]的楼梯下去，在那儿可得到誓言的烛台（红），然后走到[71，41]的地方与女方交换烛台；女性角色进入斋戒后，首先经过[24，76]的楼梯下去，在那儿可得到誓言的烛台（青），然后走到[74，49]的地方与男方交换。交换烛台后男性角色走到[106，26]便会传到下一层，女性角色走到[109，34]也会传到下一层。

第二层：（男性角色）到这层穿过密密麻麻的路走到[89，44]交换烛台，然后走到[140，12]便会传到下一层；（女性角色）到这层穿过密密麻麻的路走到[83，52]交换烛台，然后走到[133，78]同样传到下一层。











第三层：（男性角色）到这层再度穿过迷宫走到[140，27]，交换烛台后走到[80，63]便会被传到合流地点“阿杰尔斯的慈善”；（女性角色）到这层再度穿过迷宫走到[136，41]，交换烛台后走到[80，43]也会被传到合流地点“阿杰尔斯的慈善”。

这里是传说中神界降临人界的最终祷告地，通过这里，勇者候选人们将要挑战自从神话时代以来，一直隐藏在黑暗角落深处的造访者。因此，勇者候选者们可以重新编组，装备好最强兵器，调整好状态。当一切都准备好后，便可跟阿斯提亚神官说话。神官会检验资格，然后把勇者候选者传送到“洗礼的试炼”的最终决战之地。

“我是犹大……我是出卖神的人……”原来，最终决战的试炼考察者，就是传说中将神出卖的恶神犹大。犹大的等级为65级，身边同时还有50级武装的骷髅3个，火焰之刃、亡灵、冰怪各2个。犹大会使用的技能为：乾坤一掷、战栗袭心、崩击、反击、圣盾、强力补血魔法、强力恢复魔法、魔法封印。这里要提醒大家，要特别注意魔法封印，当它发动时中间会出现一个白色魔法阵。而当魔法阵发动时，传教士的圣术、魔法师的魔术、巫师的巫术、咒术师的咒术施放时仍会继续损耗你的魔力，而在此两回合中魔法阵消失前你的魔法都会完全无效，所以当魔法阵出现时不要施放魔法乱耗魔力。同时犹大每3回合会固定施放一次魔法封印，算准回合时间，在魔法封印施放的间隙，给予其最大的打击才是正道。

犹大约有7000血，战术建议一开始先清掉他旁边的火焰之刃，然后再清掉冰怪跟左右的武装骷髅。当犹大施放魔法封印时便使用崩击打亡灵，因为在魔法封印期间，亡灵有80%机会防卫。最后请牢记千万不要打犹大前面的武装骷髅。当犹大前面武装骷髅还在的话，犹大那恐怖的物理攻击力便只能打到我方前面的宠物，所以一定要将犹大前面的武装骷髅留下以策安全。

同时，战士系请尽量使用气功弹或是弓射犹大，法师系的魔法攻击则照常施放法术。当犹大施放魔法封印时，法师系便不要用魔法攻击，转而使用携带的药水补血。前排的宠物作为防卫就行，犹大的崩击几率并不高，但是普通攻击非常强，如果运气不好，被犹大使用崩击打中的话，一般宠物很容易飞走。此外，战斗时若会物理反弹，可以利用它使犹大受到极大的伤害。一定要携带大量+200以上的药水，在遇到魔法封印时供紧急之用。

经历了无数次攻防，费尽九牛二虎之力，终于打倒了犹大，勇者候选人们会被传送到勇者之间。在勇者之间中，布鲁梅尔会告诉候选人们自己的使命，并授予称号——传说中的勇者。接下来同阿斯提亚神官对话，得到一番赞赏与鼓励后，他们回到了3女神神像前面。面对3女神神像，勇者候选人们——哦，不，应该是传说中的勇者们，对着昔日拯救这片大陆的3女神默默宣誓，自己也将继续为这片大陆奋斗。

他们的故事，将永远凝聚在永恒中，成为传说。

附：被传到“圣餐之间”，在这里可以跟阿斯提亚佣兵学习咒术师技能——

加斯特：超强中毒魔法10 000G

雷斯：超强昏睡魔法10 000G

盖爱：超强石化魔法10 000G

毕鲁：超强酒醉魔法10 000G

赫强：超强混乱魔法10 000G

亚鲁斯：超强遗忘魔法10 000G



月夜随想
从《恶魔城》到《夜访吸血鬼》

■山西 龙神将

天边一轮残月，暗淡无光。手持长鞭的帅哥酷男长发飘飘地冲向古老城堡，在城堡的角楼上几只蝙蝠振翅飞翔……

从电视机前的红白机、世嘉到模拟器上的超任、PS和N64以及GBA，我从来没有打通过这个游戏。眼看一代代吸血鬼猎人前仆后继地勇闯德库拉伯爵的阴森城堡，却屡屡遗恨于骷髅之中、葬身在巫术之下。这就是中世纪的故事，这西方最黑暗的一段历史充斥着各种天灾人祸、鬼魅妖魔。随着梵蒂冈的权威走向极端，大规模的宗教迫害也拉开序幕，首先是对异教徒的讨伐——臭名卓著的10次十字军东征给西亚的阿拉伯人带来无尽灾难，最后也毁灭了欧洲文明在亚洲的唯一据点：东罗马帝国的残存势力拜占庭王朝。在这段时间还发生了因马丁·路德的宗教改革而引起的思想大动荡，新教徒和旧教徒之间的争执很快变成德意志30年战争和7年战争的导火线。在法国、英国以及整个欧洲大陆上都发生过针对新教的大屠杀，这导致英国的新教徒远渡重洋寻找安身立命之地——随着“五月花”号在新大陆的靠岸，美洲的历史掀开了新的一页……不过在这里，我只想着德库拉伯爵和他子子孙孙们的千年传奇。

在位于巴尔干半岛的塞尔维亚王国，我们能找到关于古代欧洲吸血鬼的“第一手资料”。实际上关于吸血鬼的传说也正是从巴尔干半岛出现并迅速扩散到全世界的，这一地域中最有名的吸血鬼当属一个叫德库拉的暴君：

“从前，罗马尼亚的蒙特尼亚区有一个督军，是个信仰希腊东正教的基督徒。他的名字在罗马尼亚语里的德库拉，用我们的话来说就是‘魔鬼’。他凶残无比，人如其名，一生行恶无数。”——俄罗斯编年史。



传说在公元1462年，由于君士坦丁堡受到土耳其人的袭击，德库拉伯爵受命征讨土耳其军队。不料就在他获胜之时，谣言四起，盛传他已战败并被杀死。他的妻子悲痛欲绝，终于投河自杀。班师回国的德库拉只看到妻子的尸体，他愤怒地责问上帝，为什么他一生都为主而战，最终却遭到这种结局。狂怒的伯爵用长矛刺穿十字架上的耶稣，顿时鲜血四流，他从此投降于魔鬼，以鲜血作为食物，成为一个不死的吸血僵尸。



传说土耳其苏丹曾经派遣使者前来晋见德库拉，使者们在德库拉面前只是按照自己国家的习俗鞠躬而没有脱掉头巾，于是德库拉下令将他们的头巾用一根小铁钉钉在头上，然后才放他们走。

德库拉曾经命人在全国发布一则消息，让老弱病残者和穷人到他的官邸去。就这样，一大群穷人和流浪汉集中在一起，都等着德库拉大发慈悲。德库拉命令他们到一幢事先准备好的大房子里，让他们尽兴吃喝，在这些人吃饱之后，德库拉就下令：“锁上房门，然后放把火烧死他们。”他还对贵族们说：“我这样做是为了让他们不再成为别人的负担。我的国家从此不再有穷人，人人都富裕。而且我还拯救了他们，他们将不再苟活于世上受贫困或残疾之苦。”

德库拉最喜欢将犯人在木桩上钉死，在他统治过的地方无不血流成河。在东欧的民间传说中这位恶魔伯爵一共害死自己属地中的20万百姓，德库拉的暴行在



从《恶魔城》到《夜访吸血鬼》

东欧国家史籍里留下了骇人听闻的记录。

不过，在《恶魔城》的故事中我只是一个侵略者，是一个在吸血鬼的属地展开大屠杀的刽子手。每当手持长鞭的英雄们倒下去时，我心中难以激起愤怒的复仇火焰，因为我始终不理解主角侵犯恶魔们的家园究竟是为什么？对杀人如麻的敌人进行正义的讨伐只是为自己的破坏和杀戮欲望做遮掩的招牌而已。游戏中没有一句话说明这些恶魔们的罪行，只是宣布它们是恶魔就完成了战争动员，这让我想起从十字军在圣地耶路撒冷屠城到八国联军射杀义和团的铮铮“壮举”，只消说一句他们是异教徒和野蛮人就好了。

根据史料记载，中世纪中后期欧洲黑死病（鼠疫）盛行，很多城市变成空城，村庄成为白地。当时的人们不能理解黑死病的原理，只能推测为魔鬼作祟，再加上当时腐朽透顶的贵族统治压迫得百姓生不如死，所以产生贵族吸血鬼的传说就不难理解了。至于用木桩钉吸血鬼的心脏无疑是受德库拉伯爵处决犯人的启发，而从法国开始的由查诺尔丹（犹太人，伟大的医生和预言家，创作了绝世预言奇书《诸世纪》）倡议烧掉尸体以抑制黑死病蔓延的措施也被传说为对付吸血鬼的绝妙办法了。

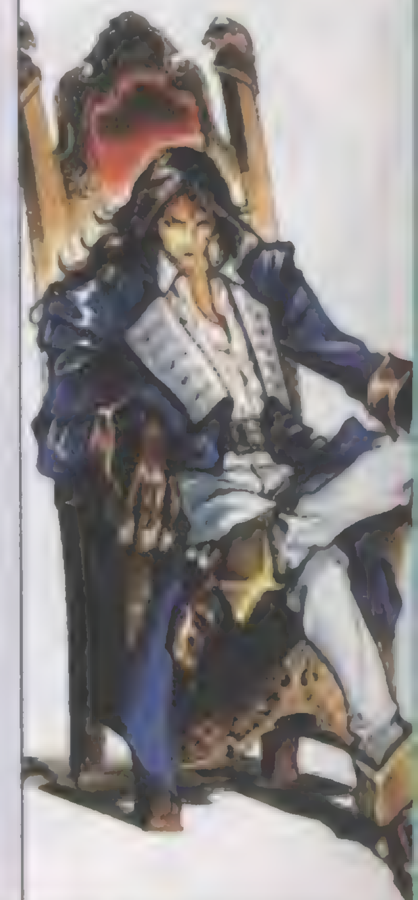
吸血鬼最初从现实中诞生的年代是11世纪，源于一些死尸莫名其妙的失踪案件。应该说到了14世纪，随着黑死病的流行，吸血鬼种族存在的概念已在欧洲大陆广泛流传开来，并产生许多关于他们的传说，这些传说为后来吸血鬼文学奠定了基础。这些神秘恐怖的传说与争论到1700年前后似乎达到顶峰，那时关于吸血鬼有很多看似真实的报道，甚至某些非常理性的哲学家也相信吸血鬼的存在。法国大哲学家卢梭就曾说过：“如果世界上存在着完好文献记录的历史，那么这就是吸血鬼的历史——他史料齐备：有口头传说的证明，有可信赖的人证明，还有外科医生、神甫和法官的见证。总之，谁还能够不相信有吸血鬼呢？”

我一直忘不了汤姆·克鲁斯在《夜访吸血鬼》中扮演的那个路易。18世纪的路易斯安那州，身为庄园主的年轻路易失去所有的亲人，在他想自杀时却被一个吸血鬼变成同类，此后他在杀人的罪恶感和对鲜血的饥渴感中受尽折磨。其实这就是路易残存的人性和吸血鬼的本能在绝望地搏斗。直到400年后的现在，周游世界的路易依旧在夜晚游荡着寻找猎物，对于人类和生命的怜悯早已渐渐磨灭，不过善良的本性还是时常令他不再跳动的冰冷心脏感到刺痛。相对于肤浅的《恶魔城》，《夜访吸血鬼》才会令我感慨良多，也许这就是游戏和电影艺术的差异吧？

吸血鬼凭借那种真实而又神秘的感觉对文学产生了不小的影响，自古以来关于吸血鬼的文艺作品就不绝于世，许多伟大的诗人和文学家对吸血鬼也情有独钟。拜伦在1816年写下了《吸血鬼》、科勒律支写过《克里斯特贝尔》、济慈有《无情的美人》、《拉弥亚》……在这些前作的基础上，1897年爱尔兰作家布拉姆·斯托克写出了《吸血伯爵德库拉》（或翻译为《惊情四百年》）。这部小说一经问世，便奠定了她在吸血鬼文学以及一些有关吸血鬼传说的地位，并且这种统治地位延续了多年，剧中的吸血鬼伯爵更成为吸血鬼形象的代表。在许多影视作品以及在游戏世界里，包括我们的经典游戏《恶魔城》系列，都围绕着这个小说的故事展开。



《吸血伯爵德库拉》在奇幻文学中的不朽地位直到1976年才受到有力挑战：一位诗人兼画家的妻子，痛失爱女的母亲——安妮·赖斯创作的新型吸血鬼小说《夜访吸血鬼》问世。这部小说彻底对斯托克创造的吸血鬼世界进行改造，以她女性独有的细腻笔触，描绘了吸血鬼内心尴尬凄惨的世界，并深刻剖析吸血鬼作为特异种族所持有的独特世界观。以后，安妮·赖斯又陆续创作了《吸血鬼自传》、《诅咒皇后》、《窃身危机》以及《恶魔契约》，这些作品连同《夜访吸血鬼》一起统称为《吸血鬼纪事》。虽然后续作品在文学地位上无法超越《夜访吸血鬼》，但它们凭借自身深刻的哲学意义和广博的文学内涵，共同创造了新时代的吸血鬼文学。



柯纳米的作品还会不断推出续集，相信大家还是会在《恶魔城》的世界中畅游吧？主角手持皮鞭、飞刀、火球和圣水来莫名其妙地为民除害，大肆屠杀德库拉城堡中的怪物们。不过在了解上述吸血鬼的传奇之后，大家是否会对于这些隐藏在黑暗中的孤独生物产生一些更复杂的情感呢……至于我，每当我在游戏中面对一个徘徊在暗处的孤单身影时，总会不禁收剑驻足，在心中默道一声：“路易，是你吗？”

暑期正是游戏疯狂上市的时候，无论单机还是网络，都不会放过这段时间。虽然不一定都值得推荐，但想找一两款表现出色的游戏还不难。本期补丁似乎有点平淡，即使《魔兽争霸Ⅲ》的1.01版升级档也没有给人太大的冲击，无非是平衡性上的调整，可惜调整得并不是很让人满意，尤其是降低了人族和兽族英雄的部分能力。和“魔兽Ⅲ”同期上市的《无冬之夜》可以说一样非常经典，唯一欠缺的就是没有中文版，至于是否能够推出汉化包，我也只能尽力而为。

■游侠补丁网 三枫

《魔兽争霸Ⅲ》v1.01版升级档

War CraftⅢ: Reign of Chaos

1.01版修正了几个极其不起眼的Bug，主要是平衡性上的变化，分别是地精工兵不能搭乘地精飞艇；迫击炮小队的生命点数减少；投石车的生命点数减少；恶魔猎人魔法的燃烧作用提升；树人战士的平均伤害减少；利爪德鲁依大师的研究花费减少，并且研究时间减少；丛林守护者的自然之力（召唤树人）间隔时间增加；月之女祭司的流星雨每一波攻击从75减少到50，但是持续时间增加。另外也还有部分调整，但不需要一一列举了，这次调整的重点是暗夜精灵族，其余种族相对比较少。

使用方法：先复制子目录\War3下的文件夹War3origin到游戏目录，然后用官方升级档War3Patch101.exe升级，最后再次复制子目录\War3下的执行文件War3.exe到目录即可。

补丁效果：修正Bug及平衡性调整。

《侠盗猎车Ⅲ》v1.1升级档

Grand Theft AutoⅢ

主要修正存盘问题及部分场景的贴图问题，并且去掉所有加密程序，不过游戏时依然需要放光盘。此补丁还增强动作部分的特效。

使用方法：先用子目录\Gta3下的官方升级档Gta3patch.exe升级到1.1版，复制执行文件Gta3.exe到游戏目录即可。

补丁效果：游戏版本升级，修正出现Bug。

《无冬之夜》所有角色激活器

Neverwinter Nights

虽然默认可选的角色已经有数十人了，但此补丁可以激活更多的人物，其中还有一些强力人物，对于重点培养非常有利。当然，你大可以自己建立人物，虽然不一定能力非常突出，但可以是一个有特长、有个性的角色。

使用方法：运行子目录\Nwnun下的可执行文件Nwnun.exe即可。

补丁效果：建立人物时可选人物全部开启。



《无冬之夜》补丁

Neverwinter Nights

虽然在游戏画面上并不是所有人都很认同，3D的人物造型并不能算特别出色，但其超强的剧情任务，比起《博德之门》更胜一筹。唯一的问题是暂时只有英文版本，不过相信中文版会在近期上市。对于单机游戏的玩家推荐使用此补丁，光盘光驱都可因此休息休息。

使用方法：复制子目录\Nwnnocd下的文件到游戏目录，覆盖原文件即可。

补丁效果：游戏时无需放入光驱。

《疯狂出租车》补丁

Crazy Taxi

很棒的赛车游戏，无论是画面、操作感还是互动性都十分出色。和普通赛车游戏不同，这个游戏的目的是在限定时间内要尽可能多地承载乘客，把他们送达目的地。一路上可以横冲直撞，撞倒一切可以撞倒的东西。作为移植版，除了有和部分显卡不兼容的情况外，可以说是比较成功的。

使用方法：复制子目录\Ct下的可执行文件Ctpatch.exe到游戏目录执行即可。

补丁效果：游戏时无需放入光盘。

《三国群侠传》两大美女隐藏结局档

作为隐藏剧情，无论是貂婵还是孙尚香（孙权的妹妹），要完成与之相关的剧情都有一定难度，有很多条件，且错过就无法挽回。当然，你大可以自己参考攻略完成，此存档除了完成隐藏结局外还完成了主角“三大绝技”的相关任务。

使用方法：复制子目录\Sgq下的所有文件到游戏Save目录，游戏时读取此记录即可。

补丁效果：存档1为貂婵、存档2为孙尚香。

本期部分补丁收录于《锐》2002年第09期
《大众软件CD——大众游戏》2002年第09期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

魔法危机
Technomage

在游戏中按下回车键，然后输入下列密码即可：
victory is mine：游戏胜利
now you die：游戏失败
fill this bag：加10 000单位黄金
revelation：显示地图
build anything：所有建筑物可用
give me power：所有符咒可用
cheezy towers：符咒没有范围界限
restoration：恢复Hit点数
frame it：显示帧计数
i'm a loser baby：游戏失败
grow up：高亮显示的角色升5级

《少年行》最新秘技 测试有效

在去凌霄城的路口有个叫陈超的人，和他多说几次话可多借几次钱，不断地和他说话，他会把金钱、装备都给你，金钱、装备都是随机的，有兴趣可多Load几次。在最后他会受不了而给你6位数的金钱，这时再和他对话他就会开打，他很厉害哦，不过本人也练了“一击必杀”，将他打败后会得到最强的宠物“武斗神”，和他多说几次可多次得到“武斗神”。

《魔兽争霸Ⅲ》秘技
War Craft Ⅲ

在游戏中按回车键，然后输入以下密码即可：
iseedeadpeople：地图全开
allyourbasearebelongtous：立刻获胜
somebodysetupusthebomb：立刻失败
thereisnospoon：魔法无限
whosyourdaddy：无敌

《神奇传说3》秘技

在游戏目录下找到Config.dat文件，用UltraEdit之类16位编辑器打开：
将0010H、0014H、0018H、001CH一直到00D0H的地址变量改为1，即可看到所有的CG和动画！

《小李飞刀》赚钱秘技 测试有效

先买99个木头（5元一个），然后用小刀将其刻成雕像，再全部卖掉（15元一个），卖一个雕像可赚10元，这样就可以无限赚钱了。

《幻世录Ⅱ——魔神战争》Boss快速打法
The Legend of Fancy Realm Ⅱ

打暗黑圣龙和最后的三界神时用天神之怒的一击必杀，利用这个方法可以节省不少的时间（暗黑圣龙有40 000点HP、界海神和狱狂神有15 000HP、虚空神有40 000多HP，如果直接打则需要大量时间）。另外还有一个小秘技，在游戏中按一下Ctrl和Insert，然后输入allmag，你会有惊喜的发现！

测试有效 《圣女之歌》秘技
Heroine Anthem

1.游戏初期赚钱很难，这里有一个好办法：离开奥之塔后来到亚纪恩部落，先去和右上角的小假人玩游戏，并使分数保持在1 000～2 500之间就可得到龟壳帽，超过3 000可得到珊瑚戒指，但得到珊瑚戒指后就不能再和小假人玩了，所以要使分数保持在1 000～2 500，这样就可得到无限龟壳帽。多打几次吧，打完之后再拿去商店卖，一个800，10个就是8 000了，还怕没钱么？
2.赚完钱就去买补血药，然后再去打亚纪恩部落的一个怪兽，它的经验值在游戏初期很高，可以帮助你快速升级。

测试有效 《三国群侠传》无限金钱

1.解救南阳之危后，南阳太守会给你500两和两件物品。之后出城，再进城和南阳太守谈话，对话5次后得2 500两。然后不断地和他说话……三国富豪诞生啦！
2.匈奴族周围有很多敌人，打赢后得“刀王录”（打巫祭才行），学习后攻击力超强。
3.南蛮族周围也同样有很多敌人，打赢后得“剑仙传”（打巫祭才行），学习后攻击敌人伤害力达600点。

本期秘技由新浪网游戏世界提供。http://games.sina.com.cn/

金山游侠2002

用《金山游侠2002》修改《小李飞刀》存档

在游戏中储存文件，记下人物的经验值、金钱、头部防御力（有装备和无装备）。打开《金山游侠2002》主程序，点击文件修改按钮，到文件修改界面新建任务，文件选择游戏目录下Save目录里对应的存档文件，查找经验值，找到后修改为FF FF FF即可，这样在游戏中跟敌人交手一次以后，等级和各项能力值都可以升满，然后用同样的办法修改金钱。即使这样攻击力和防御力还是不够强，所以还得修改攻击力和防御力。攻击力和防御力在文件里是这么记录的：标志（4字节），徒手攻击（防御）力（4字节），装备攻击（防御）加成值（4字节），因此新建任务查找徒手防御力和装备防御加成值就可以了。但是这样找到的值很多，因此就要观察：刚才那两个值要连续，而且通常存放这两个值的位置比较靠前，在200～300左右。找到这个地址就好说了，它前面12个字节是攻击力，后面连续的6个12字节是6项防御力，把它们都改成FF FF就够了。哈哈，这样的李寻欢才真正例不虚发。



专题讨论 魔兽一出，谁与争锋？

■供稿：新浪 慕容
■编辑：《大众软件》林晓



暴雪三年磨一剑——《魔兽争霸Ⅲ》终于登场亮相了！这款号称集魔兽系列、《星际争霸》、《博德之门》等众多经典游戏优点于一身的经典大作，会对市场产生什么影响呢？给玩家带来盼望中的惊喜和快乐，取代《星际争霸》在即时战略领域内的霸主地位，还是将已经踟躇许久的即时战略游戏提升到了一个新的高度？

编者按：讨论起具体某一个游戏的优劣小编就没什么发言权了，所有的工作其实也不过是把玩家的意见整理一下、挑挑错别字，然后发布出来。不过，在印象中，“专题讨论”这个栏目虽然已经做了很久，但好像还很少出现这一次的情况：大家的意见惊人的统一——并不是说这里完全没有分歧，但看完整整十几屏的留言，小编就没找到一条说WC3坏话的。哎，要是有一天国产游戏也能做到这个水准，中国在世界游戏业的地位一定会和今天大不一样吧？

■WC3：《魔兽争霸Ⅲ》，SC：《星际争霸》

正方看法：WC3能像SC一样掀起万丈波澜！

新浪网友sfking

暴雪无愧于PC GAME老大，作品品质的确细腻得无与伦比。只从系统配置要求角度来说，暴雪已经把PC的软硬件吃透了。原以为在我PⅢ 800EB+256MB+GeForce2 PRO 32MB这日益捉襟见肘的机器上跑WC3会很勉强，但我将WC3图形显示系统都调到最高，游戏依然无比顺畅。WC3还支持Dolby和EAX2音效，当我设置Creative的EAX2环境音效时，我的Audigy声卡+DTT2500的组合又一次演示出了令人陶醉的效果，人语立刻从中置音箱中传了出来，而且根据游戏人物角度位置的不同有环绕效果以及环境效果。

新浪网友diablo5987

WC3真是爽。我指的不是它的画面，而是英雄这一职业。如何在初期使用好英雄和更好地去升级是非常重要的，一个厉害的英雄只带少量兵种就能战胜大队人马，宝物的获得能给战场带来大转变。WC3真的是玩得新奇，改变了以往那种兵海茫茫的战斗，它比SC还要值得研究和探索……

新浪网友xunicorn

WC3的设计思路是对星际的提升。人口的减少使玩家战场微操作能力要求大大提高。游戏中的魔法技能也很丰富，尤其它的任务版简直就是一部比《魔戒》还要好看的电影。希望大家都能去体验一下。

中庸之道：WC3是一种不同于SC的游戏模式和理念

新浪网友白色森林

我已经先拿到正式版了。WC3是一种不同于SC的游戏模式和理念。英雄的出现使游戏变得更加难以捉摸，对战的技巧性更强。我发现打电脑非常难，大概就是英雄用得不好，那些道具我几乎没用过（控不过来）。星际里的战术这里绝对要用，把游戏提到了新的高度。单人任务也很好玩，情节够得上精心打造。

新浪网友wangyu214

WC3的画面，我用雷鸟1G+256MB+ATI 7200速度很爽，分辨率调到1024×768都非常流畅，配置也不像大家想象中那么高。总之，WC3绝对是一个值得珍藏的经典之作。我也喜欢SC，但没有拿它和WC3作比较，两者截然不同，但都是经典。

新浪网友itfag

星际和WC3之间的比较没有意义。WC3已经超出RTS的范畴了，升级的英雄、物品、装备、大范围的攻击魔法、灵气阵这些属于RPG的因素它都拥有了。光这份勇气就让我很佩服暴雪。既然融入了非RTS因素，那么操作繁琐是必然的，但真正热爱这款游戏的玩家不会苛求这个。

反方意见：WC3还无法超越星际！

新浪网友diablo8848

对战的内涵不如星际。打WC3的决胜因素几乎就是拼魔法、抢占资源，出兵快慢与兵力多少倒成了其次。还有运气也太重要了，在初期都没什么兵时，我要是捡到了能召唤怪物的东东或施展魔法的卷轴，那……WC3总的来说是近年来少有的大作，但要超过星际不大可能。

新浪网友bei0317

没有《星际争霸》的变幻莫测，没有《帝国时代》的文化内涵，没有《红色警戒》的酣畅淋漓，没有《家园》的浩翰壮阔，《魔兽争霸Ⅲ》到底给我们带来了什么？是那高不成低不就的3D画面吗？

新浪网友月光羊

我是专门研究游戏的。WC3这个游戏平衡性太差，而且英雄不够强，远程武器不够远，武器不能躲。总体来说，还是星际重战略不重战术的老毛病。不过玩起来还可以，速度很快（复合贴图的连接做得很完美）。

新浪网友红袍法师

我认为，WC3要取代星际还要再等一段时间。现在，大多数的星际都是在网吧的局域网中玩。网吧的配置就是一个问题，不是所有的网吧都是高配置，网吧老板也不会因为一个游戏而更换硬件。

随便聊聊吧



聊天室OP（管理员）：fly

林晓：夏日炎炎正好眠，诸位，让我……我给大家买冰淇淋去（办公室众人这才放下手里沉重的板砖）。fly呀，这期聊天室管理员可是你啊，你要幽默一点、亲切一点、和蔼一点、耐心一点、人性化一点，不要吓着小朋友们，还有聊天室的花花草草……

fly：该我说话的时候你就不要那么罗里罗嗦，叽叽歪歪，满脸很不信任的表情，去死吧你（连环闪电发出）！

浙江 翁宇力

暗黑全明星队

世界杯刚刚落下了帷幕，暗黑全明星阵容也火热出炉，首发名单如下：

守门员：亡灵法师，施展20级骨墙术，在球门线上筑起一道骨墙，防御288，四防+50，还拥有特别诅咒，40%机会使对方前锋混乱。决赛阶段7场比赛，只失1球，还是野蛮人打进的乌龙球。

后卫：野蛮人，195公分，105公斤，力量216，跳跃12级，防空能力一流，怒吼6级，辱骂6级，战嚎12级，怎么样都吓到你半死。弱点：转身慢，速度慢，如果碰上骡的耳朵，就……

右边卫：亚马逊，身体灵活，盘带一流，脚法精湛，包揽暗黑队所有的任意球，角度刁，弧线大，自动跟踪，附带火焰伤害。

左边卫：游侠，场上队长，速度奇快，边路助攻犀利无比，20级力量光环，20级祝福光环，20级荆棘光环……（不好意思，经过修改了^^）。

前腰：刺客，名副其实“影子杀手”，总在意想不到的地方进球，最让对手胆寒的是15级龙翔、16级凤舞，每次使出都会踢到球或者人……

前锋：女巫，速度不快，相貌一般般（这和踢球有什么关系？），不过有20级瞬移，如果让她拿到球……

替补：德鲁伊，胜任场上所有位置，进攻时变狼，防守时变熊，趁裁判不注意就召唤乌鸦、毒蔓什么的添乱。

教练：教练自然是英明神武、玉树临疯的我了。只要有我在场边临场调度，运筹帷幄，暗黑队必定决胜千里，无往不胜（硬物撞击声……）

fly：实在无言，就一个字：强！

江苏 赵正

暗黑二“毁灭之王”增加了很多各式名称古怪的奇特装备，无数玩家日夜奋战就是为了得到它们便于折磨魔鬼，然后进一步地压榨出更好的装备。总之，玩家永远做无本生意，倒霉的是魔鬼。为了将此良性循环进行到底，特作如下构思：

1.穿有“达瑞尔之壳”的玩家在进入达瑞尔的洞后，达瑞尔不会攻击玩家并且主动受制，临死前向玩家索要QQ号并且死后丢下200%的稀有装备。

2.持有“雷山德之指标”或“侧腹”的亚马逊战士回到第2幕和雷山德交谈，雷山德会随机与玩家讲暗黑二制作花絮和出脑筋急转弯题目。



3.配有“乔丹之石”的玩家会增加跳跃的技能，并伴有招手扣篮的动作，这大大提高了对敌人的爆头率。

4.女巫穿了“塔拉夏的外袍”，进入“塔拉夏的古墓”会发现所有的敌人成了NPC，打达瑞尔时再换上达瑞尔之壳那就太棒了！

fly：应该在暗黑里建立“巴尔之厅”、“大菠萝之殿”、“孟菲斯托之堂”，哥仨住里边，玩家直接进去喊哩喀喳砍翻他们检装备。其他那些充门面的拦路怪物就不要了，他们也可怜啊，哪个怪物没父母？哪个怪物没兄弟……

晶合后院 落花吹雪

我的快乐榜评

1.反恐是牛B的，网吧是局域的，高手是遍地的，榜评是第一的。

2.暗黑是无敌的，毁灭是小弟的，菠萝是锐利的，PK是欠踢的。

3.星际是盘踞的，星迷是积极的，战术是合理的，被推是生气的。

4.魔力是美丽的，上手是容易的，形式是儿戏的，MM是常遇的。

5.轩辕是哭泣的，震撼是无比的，大宇是拘泥的，老汤是混迷的。

6.FIFA是牛皮的，本质是胜利的，配置是不低的，瞎按是死机的。

……

X.林晓是神秘的，小虫是努力的，总体是进取的，榜评要新鲜的……

fly：X+1——魔兽是好玩的，电脑是强大的，技术是不高的，被推是正常的。哈哈，这个我也会。

天津 王征

我们班参加《大富翁6》活动的人太多，一张选票根本写不下，附信说明：

Bws：最爱金贝贝，一切尽在不言中。

NICK：我的偶像是沙隆巴斯。呵呵，无论经济还是武力，咱都是老大！

康路：我投清纯可爱活力四射的孙小美一票！

Tony：我也最爱金贝贝。5个路障+5个遥控色子+停留卡+抽税卡为最佳组合！

only-sky：金贝贝！以天真赢得资金与财产，以幼稚骗取信任与退让，以智慧谋取事业与成功。

Game boy：我支持爱丽丝。天使外形的小姑娘最容易让人受骗，玩家一定要小心啊！

李永亮：宫本宝藏。轮到他掷色子时，他站起来高喊：“这是本课的重点和难点！”

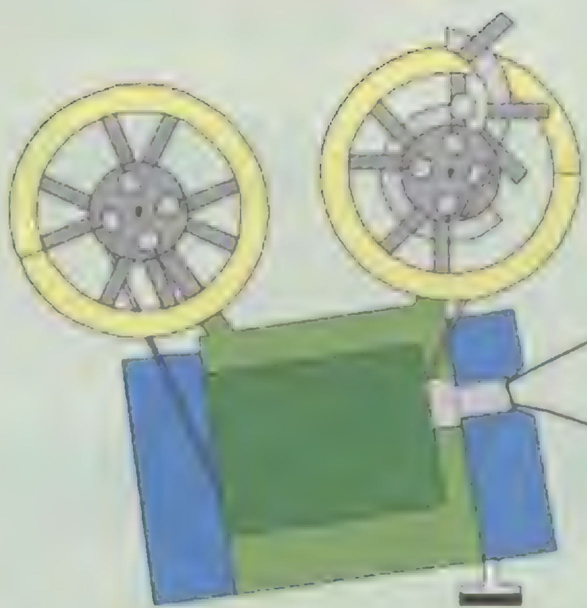
161616：舞美拉。青春、活力、美丽交织出了她，一个娇滴滴而又傻傻的女孩！



fly：呵呵，美丽人生玩大富翁的时候，人性最阴暗的一面终于暴露……不要扁我呀，痛哭……

游戏大史记

晶合实验室 fly



片名：TOPTEN

背景音乐：Don't cry for me Jinghehouyuan

旁白：我已经很老了，老到记不得很多游戏，但对于多年前的那场血雨腥风的斗争，我却始终难以忘怀。那是2002年的7月，一个阴雨绵绵之夏。大众软件晶合后院的众游戏被卷进了一场深刻触及灵魂的竞争，许多游戏暴露出本来面目，许多游戏变得面目全非，TOPTEN的争夺是残酷的……

TOPTEN的争夺愈演愈烈……

镜头1：晶合后院门口

三国赵云传：“TOPTEN的兄弟们，运动啦！一个月才来一次。想想看，7年前，是谁拯救了国产游戏？”

围观游戏甲：“这小子说什么呢？”

围观游戏乙：“谁知道啊！”

三国赵云传：“是《仙剑奇侠传》！”

围观游戏群：嗷嗷嗷！

三国赵云传：“5年后的今天，国产游戏又是一潭死水，谁能再把它掀起壮阔的波澜？我可以负责地说，是……是……”

女声：“《仙剑奇侠传2》！”

围观游戏群：嗷嗷嗷！

三国赵云传：“是《轩辕剑肆》！就像早晨6点整的太阳，有的是机会，大把的票子，体面的位子，还有很多新来的妹子……”

反恐精英：“说什么？你小子又喝多了吧！”

星际争霸：“怎么跟枪手似的？”

三国赵云传：“我……我确实没拿钱，为这事我……”

毁灭之王：“别听这小子说得天花乱坠……谁得票数多，我就……我就让谁上榜！”

围观游戏群：嗷嗷嗷！

天之痕暗想：这个男人靠得住么……

镜头2：晶合后院板报上的人物介绍

反恐精英乃是N朝元老，业务精、工作细，笑傲TOPTEN自有西方不败之架势，虽受京城小店火灾影响，但由于其群众基础广泛且牢固，故实力丝毫不减，并不把其他众人放在眼里，依然独来独往，潇而洒之，经常和星际争霸一起在国内、米国、高丽等地进行学术报告。不同于星际争霸的长篇大论，反恐精英的演讲短小精悍，但内容多、信息量大、回味长，13页的稿子3到5分钟就可讲完（只不过需要讲100遍）。最近他刚刚补充了不少新知识而变成14页，虽然只是多加一页，但听众感觉变化很大，支持者反对者皆有，不管如何仍成功地吸引了众多眼球，看来他是想把青春再焕发得更长一些。

星际争霸则不然，他已厌烦TOPTEN的明争暗斗，早有隐退之意，这几个月一直在做幕后工作，目的就是努力为自己退出历史舞台做准备（谣言：传说他的小师弟魔兽争霸已经粉墨登场，星际争霸的退出也是不得已而为之）。然而树欲静而风不止，各种讨论星际争霸历史功绩、社会贡献、时代丰碑、先进思想的演讲会、座谈会、茶话会、研讨会越办越多，今天飞机去米国，明天火车去高丽，忙得不亦乐乎，他也不得不把自己的演讲稿从开始的100页扩充到109页……看来他还很是留恋TOPTEN霸主的地位。

毁灭之王是星际争霸的师弟，他性格火爆，脾气颇大，看着星际争霸整天飞来飞去就是不顺眼，早有取而代之的想法。他的优点是非常大方，喜欢变魔术般地派送各种礼物（有贿赂嫌疑），有些礼物还是值不少“刀勒儿”的。缺点是：礼物没谱，也许只是个晾衣服架子，也许是台P4液晶电脑。更气人的是，他也许会送你颗原子弹，搁又没地儿搁，用也不敢用。卖？谁敢买啊！

镜头3：晶合后院咖啡店内

三国赵云传深情款款，天之痕含情脉脉……

石器时代和魔力宝贝向传奇暗送秋波、大抛媚眼……

FIFA与英雄无敌在窃窃私语：“事成之后……”“500万！”“嗯，好，首付250万。”“可不可以……给日元？”“@#$%#@$(%^&%”“好吧，一五、一十、十五、二十……”“@#$%#@$(%^&%！”

镜头4：晶合后院流言蜚语茶社

“魔兽争霸勇猛异常！”“哦？传说！”“曾经以一敌三仍轻松取胜……”“传奇！那3个是谁？”“fly、Cooper、Flyingfly。”“难怪，那是……传统！”

“无冬之夜特别PP！”“真的，你见过？”“当然，不过她特别高傲，你没有英语99级别想和她搭上话……”

旁白：第二天，TOPTEN榜单揭晓，反恐精英以绝对优势理所当然地成为第一，为了继续保持优势，他把演讲稿又加了一页。毁灭之王由于送出不少巴黎新款绿色套装而夺得第二，同时他也出版了109页的短篇回忆录《我的爷爷奶奶》。星际争霸因师弟毁灭之王送的一本《上海小宝贝》而卷入一场名誉官司，所以耽误不少精力只得屈居第三。英雄无敌因与FIFA达成某种秘密协议居第四，但他本人却至今下落不明。FIFA第五，不过当他去银行存钱时才发现英雄无敌给的250万是意大利里拉，现仍于晶合医院抢救中。天之痕居第六，原因不明、下落不明。石器时代和魔力宝贝是对好姐妹，谦让一番后分居第七、第八；传奇不幸中美人计，只好暂居第九，正因“忽略了MM的强大号召力”而悔恨不已。三国赵云传第十，原因不明、下落不明。

至于我的结局，由于我知道得太多，所以下场很悲惨——他们让我在这里一五一十地交代问题。

GAME

龙虎榜——我正在玩的游戏












排名	游戏	票数	出品	发行日期	国内代理	读者评语	读者
1	半条命——反恐精英	1449票	SIERRA	2001年	国内代理：奥美	团结就是力量！	甘肃 王斌
2	暗黑破坏神Ⅱ——毁灭之王	806票	BLIZZARD	2002年	国内代理：奥美	毁灭也意味着新的英雄即将出现。	北京 杜文硕
3	星际争霸	581票	BLIZZARD	1998年	国内代理：奥美	真正意义上熟练度与战术的比拼。	山东 高嘉嘉
4	魔法门英雄无敌Ⅳ	518票	3DO	2002年	国内代理：第三波软件	让我患上熊猫眼的，是你！是你！	江苏 贾旭伟
5	FIFA2002	505票	EA	2001年	国内代理：电子艺界	卡诺斯跑得比罗那尔多还快！	湖南 胡兵
6	轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	468票	大宇	2000年	国内代理：育碧软件	男儿有泪不轻弹，只因未玩天之痕	黑龙江 SIli
7	石器时代	431票	JSS	2001年	国内发行：智冠电子	大家都喜欢，尤其MM，呵呵	青海 花儿
8	魔力宝贝	294票	ENIX	2002年	国内代理：晶合时代	要做无敌大法师。	[illegible]
9	传奇	280票	ACTOZSOFT	2001年	国内发行：育碧软件	kkkkkkkkk。	四川 [illegible]
10	三国赵云传	229票	第三波软件	2001年	国内代理：第三波软件	三国故事的又一种奇妙体验。	天津 [illegible]
11	新仙剑奇侠传	198票	大宇	2001年	国内代理：中青旅创先公司		
12	暗黑破坏神Ⅱ	189票	BLIZZARD	2000年	国内代理：奥美		
13	新剑侠情缘	178票	金山西山居	2001年	国内代理：金山软件		
14	盟军敢死队2——勇往直前	174票	PYRO	2001年	国内代理：新天地		
15	重返德军总部	147票	id	2001年	国内代理：天人互动		
16	帝国时代Ⅱ——征服者	NEW 138票	MICROSOFT	2000年	国内发行：无		
17	樱花大战Ⅱ（PC）	128票	世嘉	2001年	国内代理：天人互动		
18	幻世录2——魔神战争	126票	奥汀科技	2002年	国内代理：寰宇之星		
19	生化危机Ⅲ（PC）	114票	CAPCOM	2000年	国内代理：育碧软件		
20	荣誉勋章——联合袭击	107票	电子艺界	2002年	国内代理：电子艺界		

注：游戏发行日期以官方正式发行日期为准，本期游戏榜单信息和网选截止日为2002年7月2日。

网选地址：topten.popsoft.com.cn/topten/default.htm。本期幸运读者名单见第90页。



无冬之夜
NEVERWINTER NIGHTS










维体



KING

魔戒

THE LEGEND OF THE NIBELUNGEN

中文版

共6CD
仅售68元



相信你的眼睛，魔戒就是這麼炫！！



晶合互动
JH Interactive Multi-media Software Co.,Ltd

地址：北京海淀区臭甲店130号慧济大厦413室
邮编：100036 网址：www.jhgame.com
电子函件：support@jhgame.com

电话：010-88118588-5012 传真：010-88135893
技术支持：010-88118588-5000
销售：010-88131871

Virgin INTERactive

NIGHTSTONE

夜之石

仅售48元



☆ 超过25种敌人，上百种武器和物品
☆ 出色的电脑AI令你的敌人更加聪明，敏锐
☆ 支持多人模式，可8人同时连线作战
☆ 新一代图象技术，动态光影和3D效果
☆ 完善的地图编辑器，可以自行创建地图



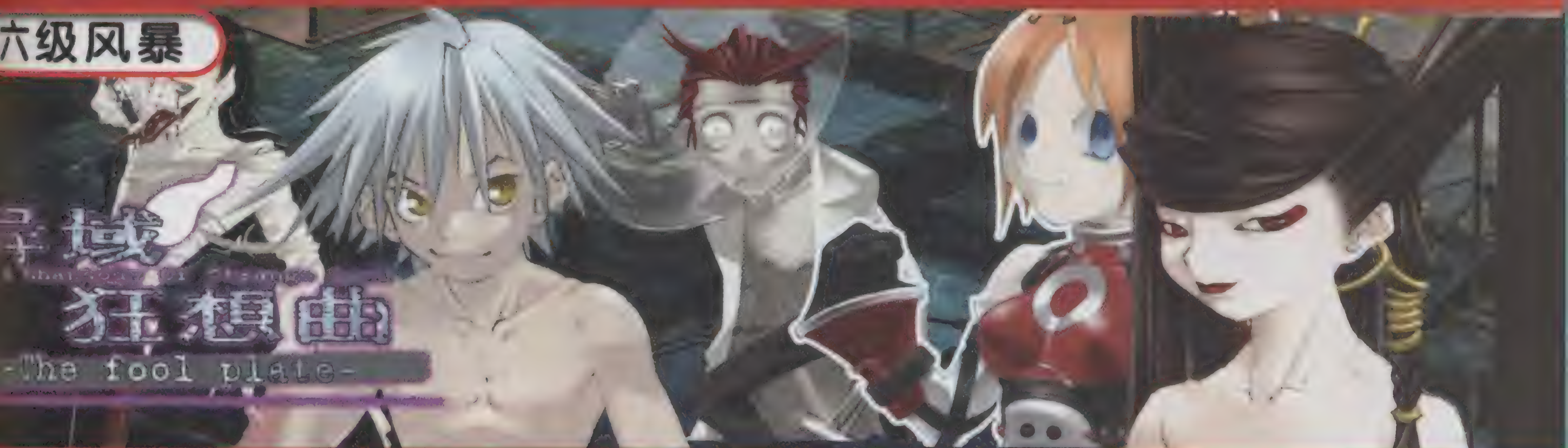
上市热卖中……

尽享寰宇8级风暴！

寰宇之星 8级风暴

寰宇之星全力打造
八款强档游戏

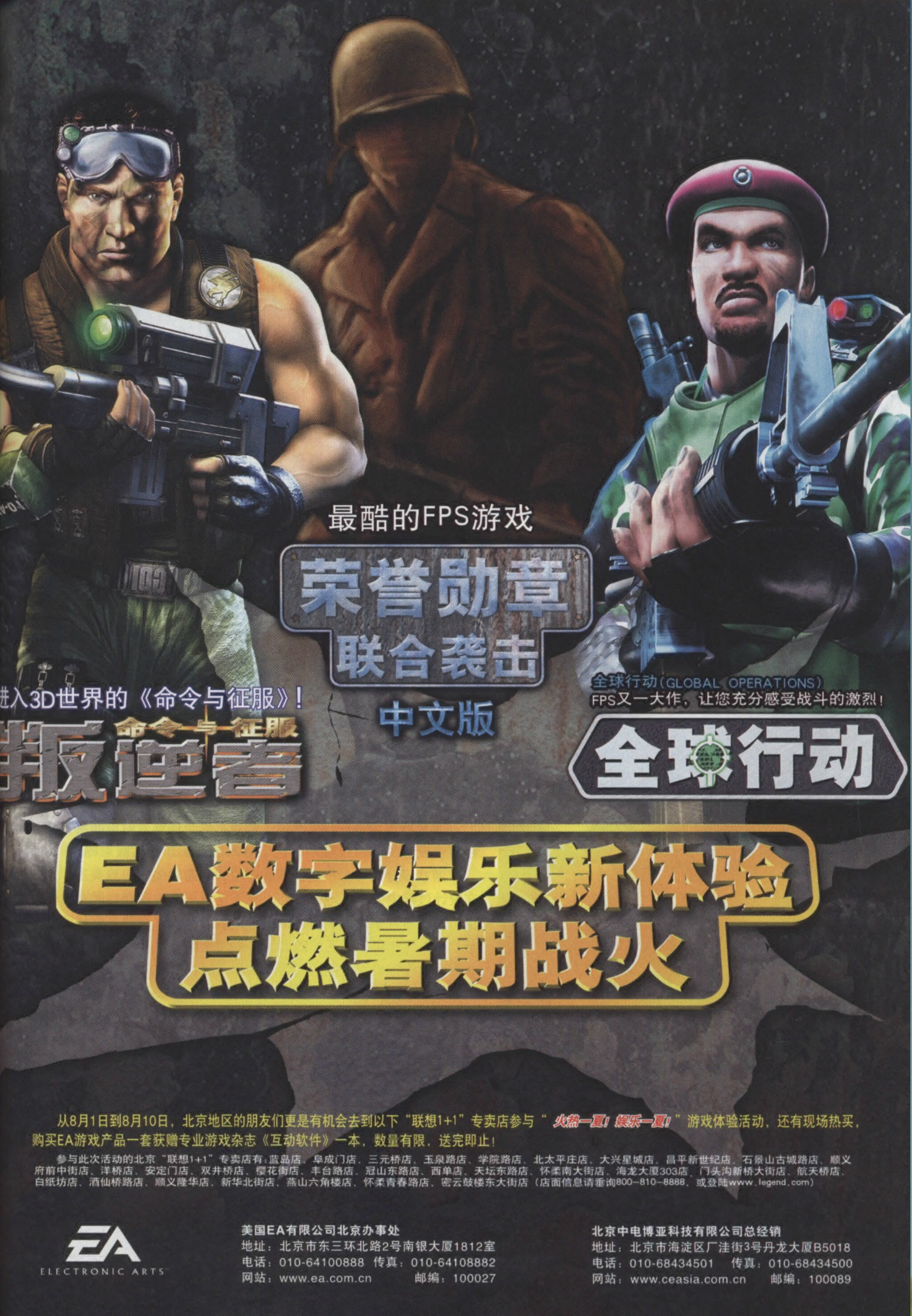






八级风暴

軒轅劍


最酷的FPS游戏
荣誉勋章
联合袭击
中文版
进入3D世界的《命令与征服》！
命令与征服
叛逆者
全球行动(GLOBAL OPERATIONS)
FPS又一大作，让您充分感受战斗的激烈！
全球行动
EA数字娱乐新体验
点燃暑期战火
从8月1日到8月10日，北京地区的朋友们更是有机会去到以下“联想1+1”专卖店参与“火热一夏！娱乐一夏！”游戏体验活动，还有现场热买，购买EA游戏产品一套获赠专业游戏杂志《互动软件》一本，数量有限，送完即止！
参与此次活动的北京“联想1+1”专卖店有：蓝岛店、阜成门店、三元桥店、玉泉路店、学院路店、北太平庄店、大兴星城店、昌平新世纪店、石景山古城路店、顺义府前中街店、洋桥店、安定门店、双井桥店、樱花街店、丰台路店、冠山东路店、西单店、天坛东路店、怀柔南大街店、海龙大厦303店、门头沟新桥大街店、航天桥店、白纸坊店、酒仙桥路店、顺义隆华店、新华北街店、燕山六角楼店、怀柔青春路店、密云鼓楼东大街店（店面信息请垂询800-810-8888，或登陆www.legend.com）
EA
ELECTRONIC ARTS
美国EA有限公司北京办事处
地址：北京市东三环北路2号南银大厦1812室
电话：010-64100888 传真：010-64108882
网站：www.ea.com.cn 邮编：100027
北京中电博亚科技有限公司总经销
地址：北京市海淀区厂洼街3号丹龙大厦B5018
电话：010-68434501 传真：010-68434500
网站：www.ceasia.com.cn 邮编：100089